AMIGA • ATARI ST • IBM PC • COMMODORE • SPECTRUM • ATARI

SECRET SERVICE

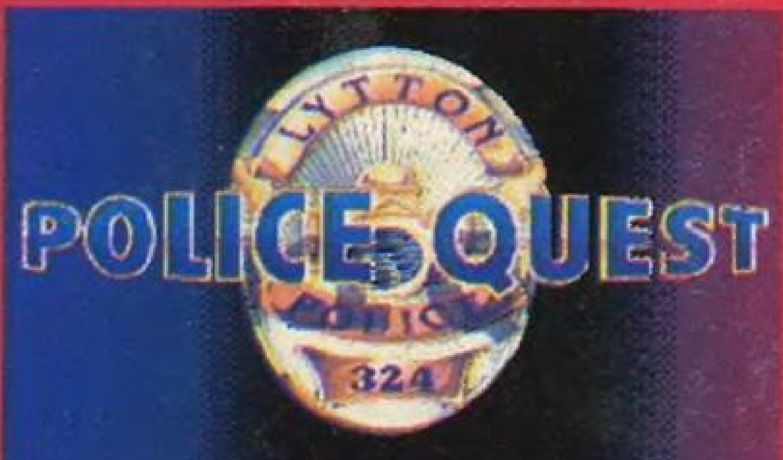
LISTOPAD (7/93)
INDEX 321052
CENA 14500

DROGOWCY UWAGA ZIMA IDZIE

07



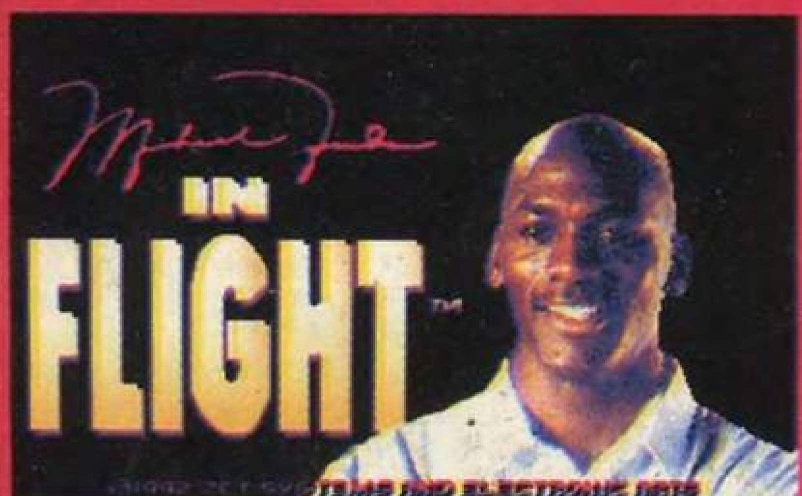
A-10 TANK KILLER



POLICE QUEST



X-WING



JORDAN IN FLIGHT

DINOZAURY ATAKUJĄ POWOLI !

MENU

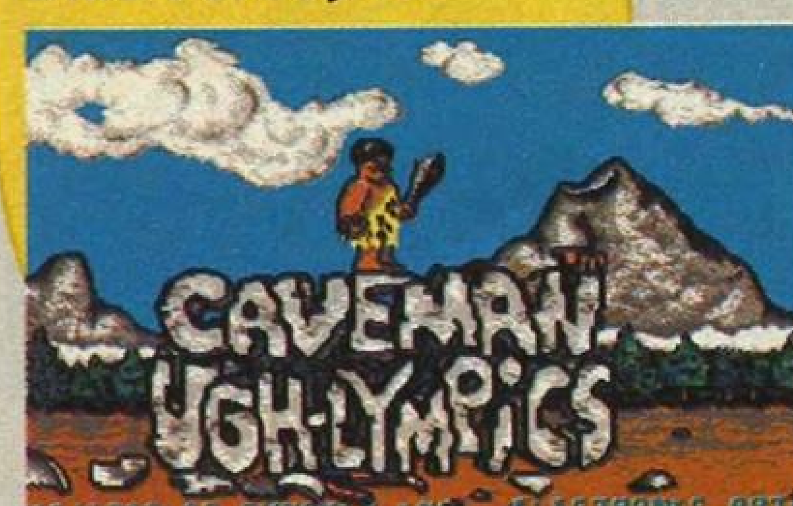
Obecnie redakcja ostro pracuje nad przygotowaniem PRENUMERATY!
Uznaliśmy bowiem, że przeżyliśmy wystarczająco długo (zaczynamy drugie półrocze na rynku), byście mogli zawierzyć nam swoje pieniądze, bez obaw ich utraty, jak to często bywa z nowymi tytułami prasowymi.
Już dziś uprzedzamy, że planowana przez nas prenumerata będzie dość specyficzna i będzie wspierała przedsiębiorczych.
Co by nie mówić, to następny numer SS'a będzie numerem świątecznym. W związku z tym planujemy małe co nieco niespodzianek. Nie przegapcie nas w kioskach !

Na marginesie mówiąc, gdy piszę te słowa jest 15 października, a ankiety wciąż przychodzą. Dlatego też mamy ogromną prośbę o zaprzestanie dalszych wysyłek, ponieważ w przeciwnym razie nigdy nie uda nam się policzyć głosów.

Redakcja

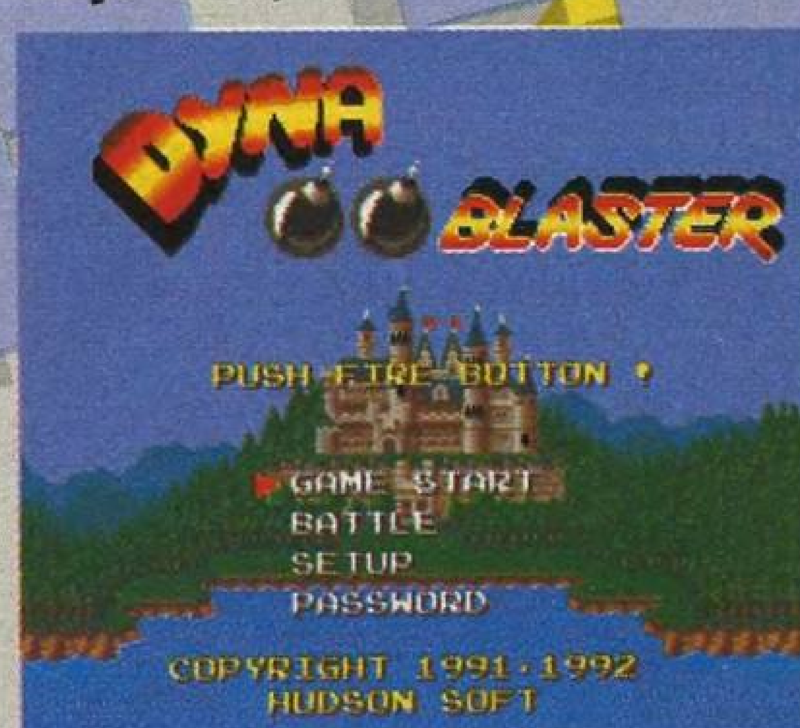




















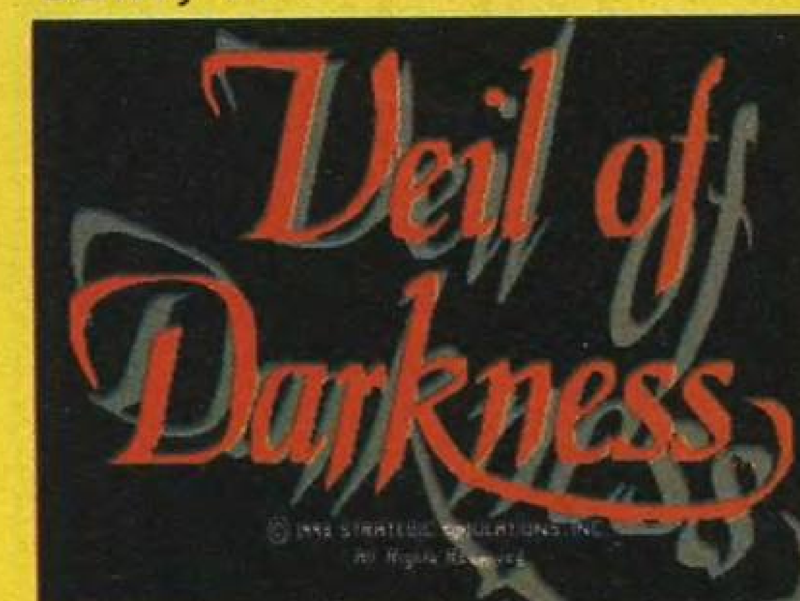














Rzut Okiem:

SECRET SERV!CE MAGAZYN G!ER KOMPUTEROWYCH

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski
Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak

oraz
Andrzej G. Baciński, Jr.
Lech Kalwas
Paweł Jankowski
Andrzej Kisiel
Piotr Kos
Piotr Lutostański
Jacek Marczewski
Kamil Mętrak
Konrad Olszewski
Mateusz Przasnyski
Robert Rogowski
Tomasz Rogowski
Paweł Sikora

Design & DTP
STUDIO ProScript
Pegaz Ass®

Druk
Wojskowe Zakłady Graficzne, Warszawa, ul. Grzybowska 77

Nakład 104.000 egz.

Wydawca
ProScript Sp. z o.o. - Warszawa

Adres redakcji
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa
tel. (0-22) 201-261 w. 550
(godz. 9^{00}-15^{30})

TYLKO dla faxujących
(0-22) 209-309

Special bonus greetings:

DUŻO ZDROWIA WSZYSTKIM HORUJĄCYM

Wielkimi krokami zbliżamy się do szczęśliwego końca 1993 roku, który przeszedł, niczym z bicza trzasł. Za wcześnie jeszcze na podsumowanie rynku growego (a kilka cierpkich słów padnie, jak nie za miesiąc, to za dwa) – wszak dopiero rozpędza się wielka maszyna zwana Świątecznymi Zakupami.

Z wiadomych już dziś poślizgów można wymienić: techniczne kłopoty 3DO, które spowodowały opóźnienie w wejściu na rynek tej konsoli oraz nikłe jak dotąd zainteresowanie producentów oprogramowania konsolą Amiga CD-32. Lada tydzień ma pojawić się w masowej sprzedaży konsola JAGUAR, na którą już gotowe jest dziesięć tytułów gier, a powstaje następne dziesięć. Jeśli tak dalej pójdzie, to niedługo trzeba będzie kupić minimum pięć konsol, by móc pograć w te 10-20 nowych gier miesięcznie.

Wracając na ziemię, tzn. na dyskietki i twarde dyski naszych komputerów, można już zaobserwować ostre grzanie silników wśród gigantów przemysłu growego. Z koncernu SIERRA wychodzą kolejne kamienie milowe – LARRY 6, POLICE QUEST 4, QUEST FOR GLORY 4 i GABRIEL KNIGHT. MICROPROSE przygotowuje symulator AIR DUEL oraz przygodówkę DRAGON SPHERE, utrzymaną w konwencji dwóch poprzednich – REXA i PHANTOMA. Na licencji LUCASFILMU ma ukazać się SIMON THE SORCERER, natomiast INFOGRAMES uraczy nas ALONE IN THE DARK 2, ale dopiero po nowym roku.

KONTRAKT MIRAGE

Warszawska firma MIRAGE, znana z wielu ciekawych pozycji na Atari XL/XE, donosi o podpisanym właśnie z brytyjską firmą CODEMASTERS kontrakcie. Kontrakt dotyczy gier tej firmy w wersji na Commodore 64 – w zawierającej kilkadziesiąt tytułów liście znajdują się hity takie, jak: cała seria DIZZY, CAPTAIN DYNAMO, SOCCER SIMULATION. Toczą się też rozmowy dotyczące gier CODEMASTERS na większe komputery – Amigę i IBM PC

NOWE GRY Z AVALONU

Z myślą o użytkownikach Commodorów, firma AVALON wydała kilka gier na licencji ZEPPELIN GAMES. Produkcje są w miarę świeże, pochodzą z tego oraz ubiegłego roku, warto więc przyjrzeć im się z bliska.

Fabuła dwóch gier koncentruje się na walce wręcz. W **TAG TEAM WRESTLING** jej polem jest pseudo trójwymiarowy ring. Gra udostępnia naukę chwytów oraz możliwość zmiany zawodnika podczas spotkania. W **FIST FIGHTER**-ze akcja rozgrywa się w wybranym przez gracza miejscu. Można wybrać zawodnika i poznać jego charakterystykę. Atutem gry są zróżnicowane ciosy.

Titanic Blinky, Commodore



TITANIC BLINKY to gra zręcznościowa, do ukończenia wymagająca znalezienia odpowiednich przedmiotów i wykonania kilku zadań. Do większości przeszkadzających stworzeń można strzelać.

BLUE BARON to strzelanina lotnicza, w której do wylatania jest dwanaście misji bombowych. Samolot widoczny jest z boku, natomiast na dole ekranu znajduje się tablica przyrządów. Komunikaty nie zostały przetłumaczone na język polski.

TAI CHI TORTOSE – pod tym tytułem kryje się gra zręcznościowo-przygodowa. Zadanie polega na wytropieniu czarnego charakteru (ukrywającego się w labiryncie kanałów) i pociągnięciu za spust. Przedtem trzeba odpowiednio używać znalezionych przedmiotów.

ROUND THE BEND! polega na poszukiwaniu kartek komiksu, rozrzuconych po piwnicy wydawnictwa. Niektórzy z bohaterów komiksu mają w nim strony tylko o sobie, których nikt inny nie może zabrać. Sytuację nieco gmatwa fakt, że komiksy z serii Doc Croc nie są w Polsce szeroko znane.

CARNAGE – tak nazywa się wyścig samochodowy, w którym konkurencję najłatwiej załatwić podkładając minę na torze. W wyścigu mogą uczestniczyć jednocześnie dwaj gracze. Tor i pojazdy pokazane są z góry.

Cel **FRANKENSTEINA** sprowadza się do poszukiwania martwych ciał i innych rekwizytów, niezbędnych baronowi do pracy. Pojawiające się postacie są duże i czytelne. Grę rozpoczyna krótkie intro.

DARK SUN



DARK SUN otwiera kolejną gałąź w serii ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS. W podtytule SHATTERED LANDS kryje się opowieść o piaszczystej krainie, targanej wojnami i potyczkami zamieszkujących ją istot. AD&D to najtrudniejsza seria gier role-playing, przeznaczona dla znawców gatunku i miłośników klasyki RPG.

DARK SUN charakteryzuje się przede wszystkim wielką objętością – ponad 10 MB twardego dysku. Za tym idzie dopracowana oprawa gry – grafika i dźwięk, oraz ogromny teren działań. Broń zminimalizowano do miotającej i białej, pozostawiono podstawowe parametry osoby, widać też duży nacisk na taktykę prowadzenia walki.

DRAGON SPHERE

Po niewątpliwym sukcesie REXA NEBULARA i niewątpliwym ukazaniu się PHANTOMA, MICROPROSE ciągnie dalej chwalebną serię przygodówek, w



których bohater porusza się w ślimaczym tempie nawet na komputerach 486.

Akcja została umieszczona w realiach fantasy i przenosi nas do odległej krainy, wcielając w rolę następcy tronu, a zarazem jedynej osoby mogącej przeciwstawić się sile złego czarownika. Jeśli fabuła okaże się niebanalna, jest szansa na pokaźny kąsek dobrej przygodówki.



NFL COACHES CLUB FOOTBALL

To niewiarygodne, żeby gra, za którą szaleje Ameryka, była w Polsce z gruntu spalona. Tak jest w tych niewielu przypadkach, w których różnimy się kulturowo z naszymi braćmi zza wielkiej wody. Trudno przecież, żeby futbol amerykański przyjął się w Polsce i tak samo nie przyjmie się najświeższa produkcja sportowej sekcji MICROPROSE – NFL COACHES CLUB FOOTBALL. Jeśli jednak jest w Polsce kilku maniaków tego wspaniałego sportu, to ta gra będzie dla nich gratką.

To co najważniejsze, to świetna animacja, dobrze zrealizowane postacie graczy oraz płynnie przesuwany widok na pole gry. Nie zabrakło zwykłej w takich przypadkach nadbudowy – jest edytor drużyn, opcje ligowe i turniejowe, odtwarzanie najlepszych akcji.



PR!VATEER

ORIGIN mimo, że wykupiony przez ELECTRONIC ARTS, nadal sygnuje gry z klasycznej serii kosmicznych strzelanin. Po wydaniu ACADEMY – szkółki



pilotażu i walki gwiezdnej, firma wchodzi na rynek z grą PRIVATEER. Równie dobrze mogłaby ona nosić nazwę WING COMMANDER 3, gdyż zarówno fabułą, jak i tematyką kontynuuje akcję przerwaną na końcu tego przeboju.

Nastąpiła znaczna poprawa strony graficznej, ścieżka dźwiękowa i efekty również są na poziomie. Autorzy trochę puścili wodze fantazji, chcąc ulepszyć sterowanie i wygląd samej kabiny. Trudno ocenić, na ile okaże się to przydatne. Popełniony został jeden błąd: pole widzenia z kabiny zminimalizowane jest do tego stopnia, że ledwie mieści się w nim celownik.

PRIVATEER (korsarz) nie jest grą, która powstaje w pięć minut i nawet mimo swych niedociągnięć, powinna zadomowić się na rynku. Jeśli tak będzie, to już za kilka miesięcy ukażą się doń dodatkowe misje.





STR!P POKER PROFESS!ONAL

Zasady pokera są proste jak drut. Dlatego atrakcją kolejnej gry pokerowej mogą być już tylko bardziej rozbierające się panienki. W podstawowej wersji





STRIP POKERA PRO firmy ARTWORX mamy do wyboru trzy dziewoje i w dodatku można grać całą czwórką! Postać ludzika u dołu ekranu symbolizuje stan garderoby grającego, którą trzeba shandlować, gdy szczególnie słabo idzie karta. Niewątpliwym minusem tego STRIP POKERA jest ciągle niedopra-

cowana grafika – panienki wyglądają jak digitalizowane kamerą video z dość kiepskiego materiału zdjęciowego.

T!ME RUNNERS



Czy to kolejna nuda, której fabuła oparta jest na motywach podróży w czasie? Na urodziny swej dziewczyny, Jessiki, podarowujesz jej pierścionek z oczkiem. Podczas waszego gorącego pocałunku z oczka wychodzą dwaj Obcy i zabierają Jessikę ze sobą. Będąc wciąż młodym i głupim postanawiasz ją ratować. Wsiadasz na specjalny skuter pożyczony od kumpla, Lucasa, i w drogę!

Oczywiście przenosisz się w czasie i znajdujesz się teraz w tropikalnej dżungli, chyba gdzieś w jurze, bo zamieszkałej przez dinozaury i inne robactwo. Od tego momentu rozpoczyna się gra zręcznościowo-przygodowa, jakich wiele. Czy będzie godną dalszego odnotowania pozycją na ciasnym już rynku przygodówek?



RZUT OKIEM CZYLI PRZEGLĄD NOWOŚCI

FORMULA ONE: GRAND PRIX

Całkiem udana, ale trochę niedorobiona gra FORMULA 1 GRAND PRIX firmy MICROPROSE została przez autorów poprawiona pod kątem dokładniejszego odtworzenia realiów Formuły 1 oraz technicznych drobiazgów, jak dźwięk, sterowanie joystickiem i gra przez modem. Do gry wprowadzono też postacie autentycznych kierowców: Senny, Mansella, Prosta, z którymi możesz się ścigać o mistrzostwo świata.

Wyścigi odbywają się na jednym z 21 torów, zebranych z całego świata. Możesz wziąć udział w mistrzostwach 1990, 1991, 1992 roku lub w swoich własnych, do których sam możesz wybrać tory. Do wyboru masz także jedną z pięciu marek samochodów: Williams-Renault, Benetton-Ford, Tyrrell, McLaren-Honda i Ferrari.

W trakcie gry, w zależności od warunków pogodowych i skomplikowania trasy, będziesz mógł regulować w swym samochodzie promień zakrętu, pochylenie płatów dociskających, wybierać rodzaj opon i twardość hamulców. Sterowanie samochodem zostało bardziej dostosowane do realiów i możesz teraz łatwo wpaść w poślizg czy, podczas gwałtownego skrętu, zostać obróconym wokół własnej osi. Zwróć uwagę, jak ciekawie reaguje twój samochód przy wychodzeniu z zakrętu. Przy dużej prędkości zarzuca on tyłem i ześlizguje się z trasy. Oczywiście, tacy doświadczeni kierowcy jak ty doskonale wiedzą, że należy wówczas dodać gazu i skontrować kierownicą w stronę przeciwną niż kierunek zakrętu.

W głównym menu masz do wyboru trzy opcje. Dwie z nich są identyczne jak w poprzedniej wersji: SINGLE RACE – wybierasz aby przejechać się w jednym wyścigu, oraz WORLD CHAMPIONSHIP – aby wystartować w cyklu wyścigów o mistrzostwo świata. Absolutnie nową, a przy tym pasjonującą możliwością jest budowanie własnych torów wyścigowych (opcja ARCHITECT). Możesz zmodyfikować jeden z torów istniejących lub zbudować własny. Nie zapomnij wskazać kursorem nazwy toru i wpisać własną, aby nie stracić jednego z już istniejących torów.

W trakcie budowy ustalasz nie tylko przebieg torów do jazdy, ale także decydujesz o pofałdowaniu terenu. Zwróć uwagę, że na pagórkach możesz wybudować inne zakręty i niż w terenie płaskim. Po rozmieszczeniu elementów samego toru możesz jeszcze rozmieścić rozmaite elementy krajobrazu. Do wyboru masz: znaki drogowe (np. ograniczenie prędkości i kierunek zakrętu), latarnie uliczne, budynki wszelakiej maści i kształtu, pałętających się po poboczu meneli czy też rozmaite fragmenty rzeki lub wybrzeża morskiego (na wodzie możesz umieścić żaglówkę!!!). Wszystkie polecenia w trakcie budowy wywoływane są myszą. Warto jedynie wspomnieć, że po ukończeniu toru należy wybrać polecenie ROUTE, wskazać miejsce startu i w wątpliwych punktach (na skrzyżowaniach), strzałką kierunek ruchu. Kompletny tor możesz potem włączyć do nowego cyklu wyścigów o mistrzostwo świata.

KLAWISZOLOGIA

A, Z – przełączanie biegów. Do dyspozycji masz sześć biegów (1-6), luz (N) i wsteczny (R).
S – włączenie/wyłączenie automatycznej skrzyni biegów.
L – włącza coś w rodzaju automatycznego pilota, który będzie utrzymywał samochód na torze jazdy.
X – podaje liczbę okrążeń do końca wyścigu.
V – podaje numer wersji gry.
M – włącza/wyłącza mapę trasy wyścigu.
F1 – GAME OPTIONS – menu, w którym konfigurujesz dźwięk, szczegółowość obrazu, poziom trudności i sterowanie grą.
F2 – CAR ADJUSTMENTS – zmieniasz tutaj ustawienie pewnych elementów samochodu: wysokość siedzenia (zmienia kąt, pod jakim widzisz trasę), twardość hamulców, promień skrętu, kąt ustawienia płatów dociskających, rodzaj opon. Możesz też sprawdzić charakterystyki skrzyni biegów (GEARS).
F3 – INSTANT REPLAY – powtórka telewizyjna ostatnich kilkuset metrów trasy.
F4 – VIEW YOUR CAR – można obejrzeć, jak prezentuje się samochód na trasie. Dostępne są widoki od punktu widzenia ptaka po punkt widzenia rozjechanej żaby.
F5 – PIT STOP – decyzja o zjeździe do najbliższego boksu. Niedostępna na finiszowym okrążeniu.

Pejotl, Owalny & Facet z Wywrotką

MICROPROSE'93
AMIGA
PC VGA, SB
WYŚCIGI
Ile dyskietek? PC 3
90% Grafika
70% Dźwięk
90% Miodność


Monte Carlo – widok z pałacu, Amiga

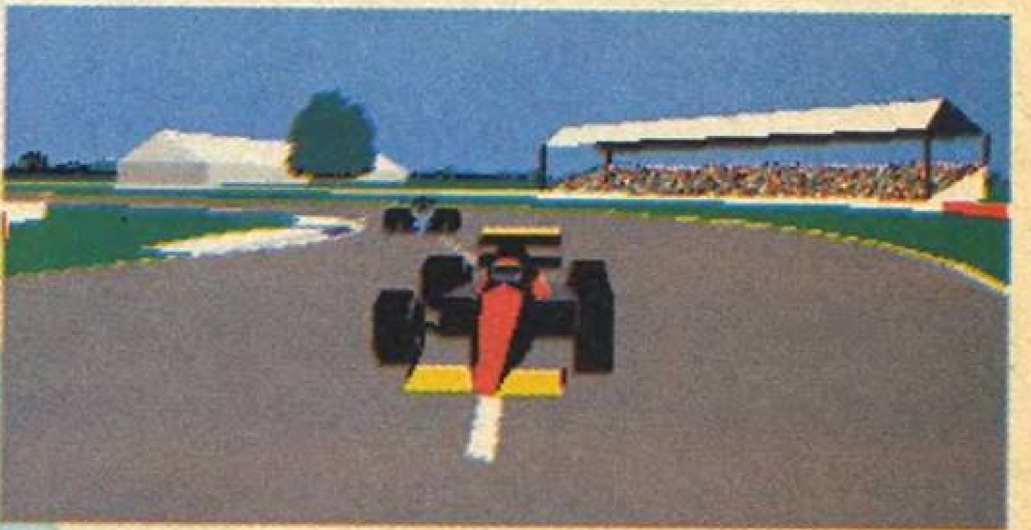

Przed startem, Amiga

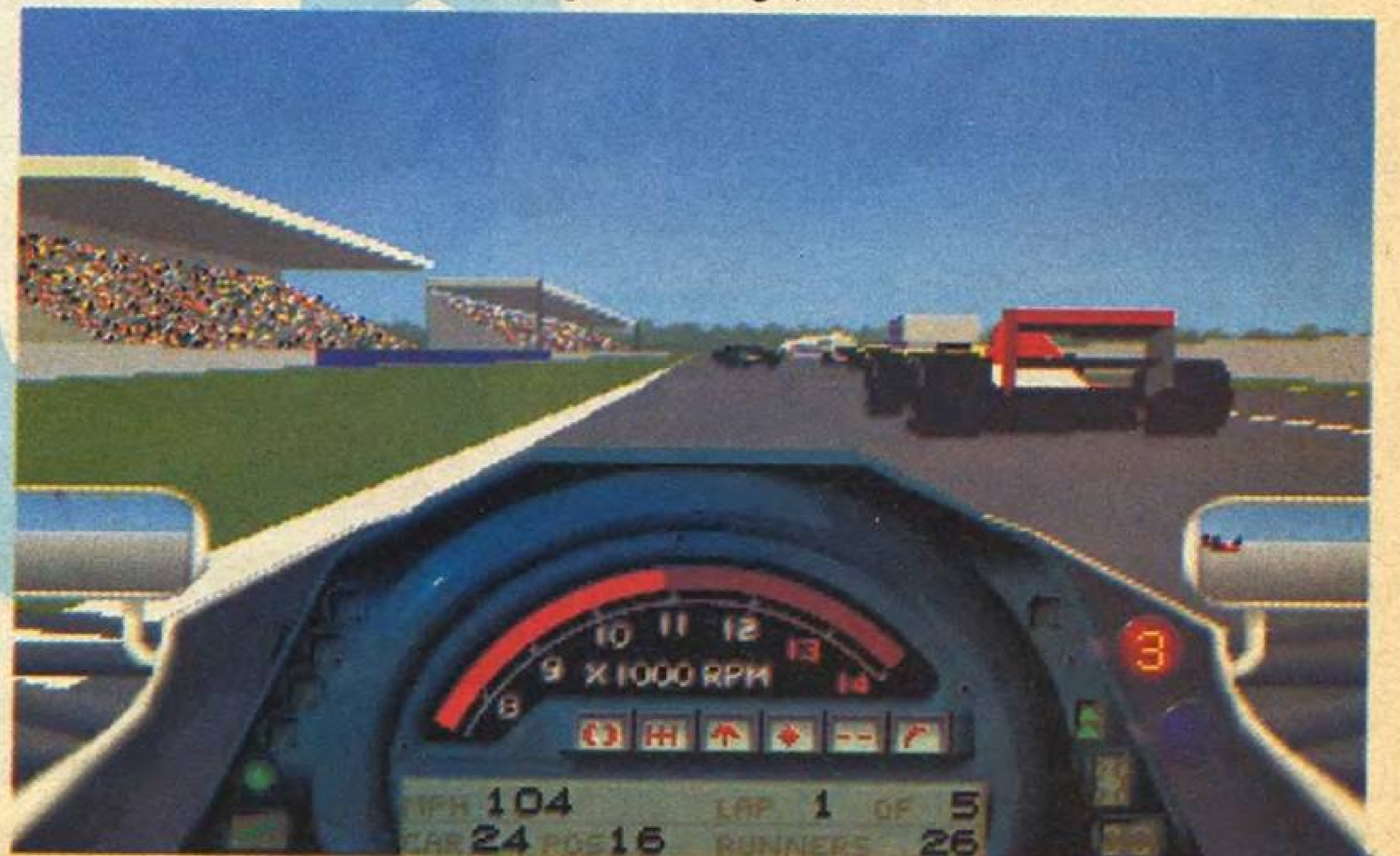

Amiga


Dla lubiących porównania Pit Stop a'la Amiga i PeCet



Widok trasy, PC


Na górze Amiga, na dole PC



OPERAT!ON BLOOD

Sala odpraw przypominała katakumby. Spuszczone rolety były w wielu miejscach dziurawe i promienie światła, przechodzące przez otwory, tworzyły na nieruchomych, czarnych powierzchniach igrające wzory, które wyglądały jak błyszczące miką mozaiki na ścianach grobowca. Z perspektywy twardego krzesła jedyny uczestnik odprawy widział swoje ciężkie, wojskowe buty oraz cienie stłoczonych z tyłu wyższych oficerów, odznaczające się na wiszącym przed nim ekranie. Gdzieś za jego plecami szumiał włączony projektor. Zgrzybiały pułkownik Piechoty Morskiej wysunął się do przodu i zaczął objaśniać przesuwające się obrazy.

– Widoczna z lotu ptaka jest niewielka wyspa, położona na zwrotniku Koziorożca. Znajdujący się na niej ośrodek naukowy prowadził bardzo interesujące badania. Mówię: prowadził, gdyż przed 96 godzinami został siłą zajęty przez najemników...

Po sali przebiegł szmer. W gronie wojskowych psy wojny budziły respekt. Pułkownik nie przerwał wywodu.

– ...którzy przejęli kontrolę nad wyspą. A wraz z nią wyniki prac, unikalny sprzęt badawczy i, co najważniejsze, nasz zespół naukowy, który starają się nakłonić do kontynuowania eksperymentu. Nie będę ukrywał, że zmuszanie kogoś do współpracy wbrew jego woli jest nieetyczne i powinno zostać bezpezceremonialnie ukrócone.

Zerwała się burza oklasków. Tylko dwie osoby pozostały nieporuszone: prowadzący odprawę pułkownik i siedzący w pierwszym rzędzie żołnierz. Ten ostatni spokojnie skleił językiem skręta, ignorując wyraźny zakaz palenia w sali odpraw, po czym ponownie skierował uwagę na ekran.

– Wyznaczyliśmy – stetryczały pułkownik osobiście wszystko powyznaczał – sześć newralgicznych punktów, na które powinno zostać skierowane uderzenie. Pierwszym z nich jest obóz, w którym bazuje część sił przeciwnika. Na prowadzącej w głąb wyspy leśnej drodze również należy oczekiwać zbrojnego oporu. Droga kończy się na tubylczej wiosce, będącej pod kontrolą najemników. W pobliżu znajduje się skład amunicji, bardzo dla nas ważny, a w centrum wyspy kolejny obóz, w którym przetrzymywani są zakładnicy. Na etapie odbijania naukowców najwyższym priorytetem staje się ich ochrona przy użyciu wszelkich dostępnych środków, aż do bezpiecznego startu z lotniska, do którego trzeba przedrzeć się przez silny pierścień obrony.

Pułkownik patrzył triumfująco po sali. Taka wspaniała operacja wojskowa! Komandosowi z pierwszego rzędu papieros zaciążył w ręku. Odprawa trwała nadal...

– Do wykonania zadania przewidzieliśmy naszą elitarną jednostkę uderzeniową, w skład której wchodzi jeden żołnierz. Polecam pańskiej rozwadze, kapitanie – tu pułkownik po raz pierwszy zwrócił się do kogoś bezpośrednio – zbieranie podczas walki amunicji i uzbrojenia, pozostającego po wyeliminowanych żołnierzach. W razie dostania się do niewoli, jeżeli od razu nie zostaniecie zastrzeleni, wolno wam podać jedynie wasz numer identyfikacyjny oraz kryptonim: OPERATION BLOOD.

Więcej dobrych rad pułkownik nie miał. Komandosa po raz ostatni widziano podczas skoku ze śmigłowca na plażę.

Tym samym nadeszła twoja kolej. Znasz konwencje regulujące prowadzenie walki – sanitariusze i tubylcy pozostają neutralni i mają zagwarantowane bezpieczeństwo. Chyba, że któryś sam się pcha w centrum pola ogniowego, zasłaniając strzelającego do ciebie żołnierza.

Grafika nie sprawi ci zawodu – akcja rozgrywa się na kilku planach. Sylwetki są skalowane; zdarza się, że jedni żołnierze zasłaniają drugich.

Liczniki na dole ekranu wskazują liczbę uratowanych zakładników, ilość żołnierzy i ciężkiego sprzętu, jaka pozostała do wyeliminowania oraz twój zapas magazynków.

Zwolennicy snajperskiej precyzji mają możliwość korzystania z myszy w standardzie Atari ST lub Amigi. Pozostali wybiorą klasyczny manipulator drążkowy.

Zawodząca muzyka na planszy tytułowej wprowadza atmosferę oczekiwania. Sprawdź jeszcze raz joystick, poślij przyssawki. Popraw ciemne okulary... i w drogę!

Master

Atari

MIRAGE'92

ATARI — STRZELANINA — PRODUKCJA POLSKA

Grafika	Dźwięk	Miodność	Ile dyskietek?	Cena w tys. zawiera VAT
80%	80%	80%	1	4

SPEC!AL FORCES

Witaj, weteranie OPERATION BLOOD! Barwne odznaki za kolejne akcje specjalne tworzą kolorową szachownicę na rękawie twojego munduru. Wsławiłeś się pewnym okiem i bezwzględną celnością strzału. Organizacje pacyfistyczne udekorowały cię Orderem Rzeźnika za humanitaryzm prowadzenia walki. Resztę życia zdecydowałeś się spędzić na pisaniu pamiętników, ukryty na zielonej wyspie, zagubionej wśród bezmiaru lazurowych wód Pacyfiku. I co? Wszystko to marzenia ściętej głowy. Zespół złośliwych i upartych facetów w mundurach, z konsekwencją godną lepszej sprawy następuje ci na pięty. Nie ma rady, trzeba przeprosić się z karabinem.

Zachęceni sukcesem OPERACJI KREW (OPERATION BLOOD), autorzy dopisali drugą część, której nadali wiele mówiący tytuł SIŁY SPECJALNE (SPECIAL FORCES). W stosunku do pierwowzoru zmieniona została sceneria, w której rozgrywa się walka. Sylwetki żołnierzy ubranych w kurtki maskujące wtapiają się w krajobraz.

Obraz jest panoramiczny i składa się z kilku perspektywicznych planów. Podobnie, jak w pierwszej części, pojawiają się skalowane granaty i noże, po rzuceniu obracające się w locie.

Przejrzyściej została rozwiązana linia statusu na dole ekranu, gdzie pojawiły się słupkowe liczniki energii i amunicji, w OPERACJI umieszczone z boku.

Oprócz nowej muzyki, brzmiącej podczas wyświetlania planszy tytułowej, oprawa dźwiękowa niewiele się zmieniła. Odgłosy strzałów i eksplozji również wydają się znajome – szkoda, bo można było zrobić coś więcej.

Dodatkowe życia umożliwiają kontynuację gry, nie trzeba za każdym razem rozpoczynać walki od początku, jak działo się to w OPERACJI KREW. Regeneracja życia nie pociąga za sobą uzupełnienia amunicji. Jej ilość jest bardzo ograniczona, co zbyt często kończy się martwym stukiem iglicy karabinu.

Alternatywnie do sterowania joystickiem, celownik można kontrolować przy pomocy myszy. Szybkość reagowania jest wyższa, co zwiększa szanse przeżycia.

Autorzy nie zapowiadają na razie trzeciej części w serii krwiożerczych akcji kapitana Gamowa. Niewykluczone, że nie śpią po nocach i opracowują nowy interfejs walki o większym stopniu realności.

Master

Atari

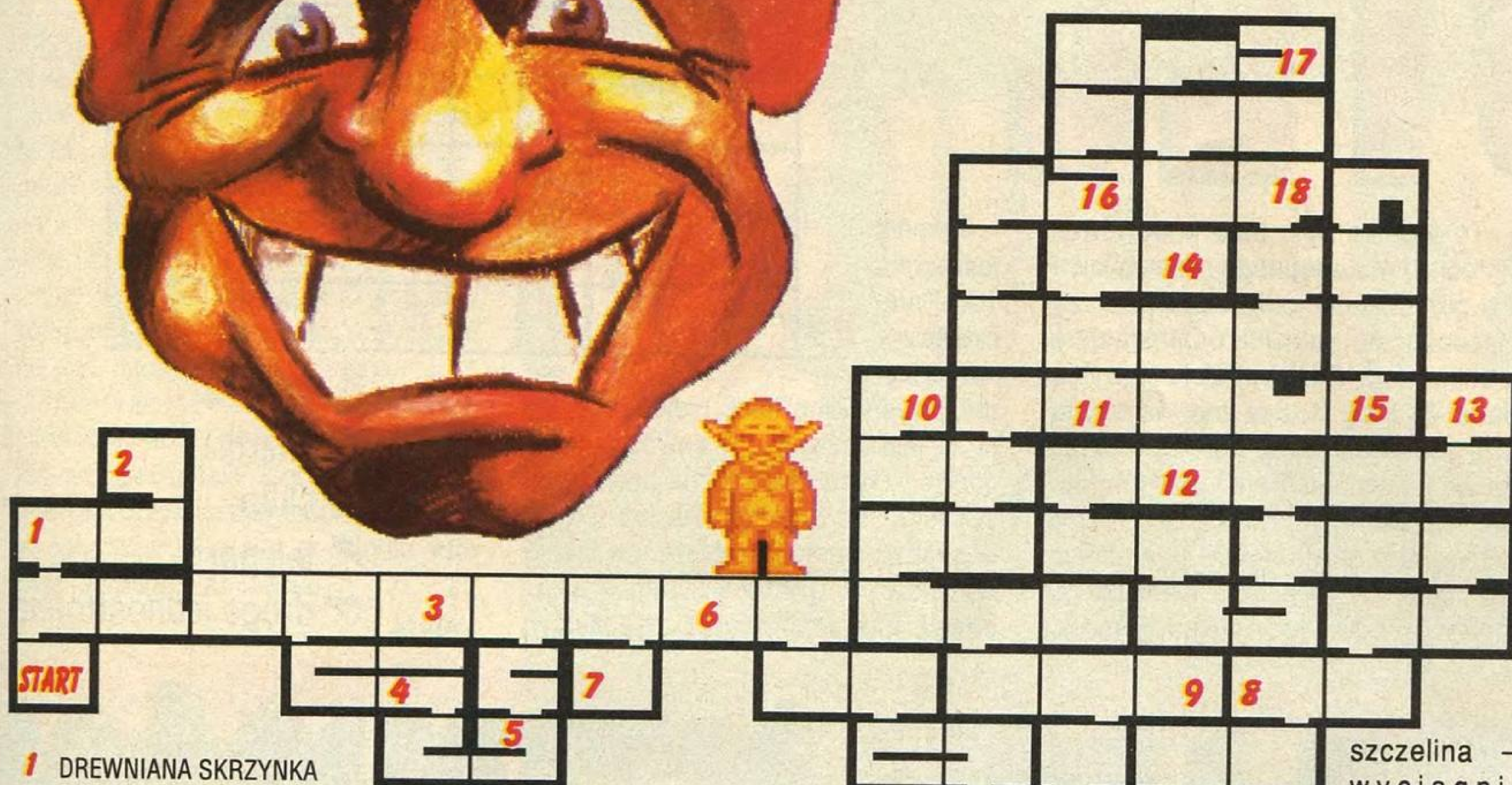
MIRAGE'93

ATARI — STRZELANINA — PRODUKCJA POLSKA

Grafika	Dźwięk	Miodność	Ile dyskietek?	Cena w tys. zawiera VAT
75%	75%	75%	1	4

MIECZE VALDGIRA 2







1 DREWNIANA SKRZYNKA
2 STARY KLUCZ
3 KILOF
4 SMOCZY JAD
5 STARY AMULET
6 RÓŻDŻKA
7 MAGICZNE ZAKLĘCIE
8 KORONA MOCY
9 WYTRYCH
10 DESKA
11 KAMYK
12 CZASZKA TROLLA
13 MŁOT THORA
14 KLUCZ
15 POCHODNIA
16 BRYŁA ZŁOTA
17 PŁASZCZ ELFÓW
18 PISZCZEL OGRA

Masę wysiłku kosztowało przedstawicieli firmy ASF nakłonienie karła Aldira do ponownej współpracy. Po długich negocjacjach podpisany został kontrakt na dynamiczną grę komnatową z elementami przygodowymi. Tak narodziły się MIECZE VALDGIRA 2: WŁADCA GÓR (również wersja na Amigę).

Gra została de facto napisana od początku. Nowy produkt otrzymał czytelną, dopracowaną oprawę graficzną. Postać bohatera porusza się w kilku fazach, animacja przeszkadzajek jest bardzo płynna. Równie dobre wrażenie robi wybrzmiewająca muzyka, która nie drażni, zapętlając się godzinami.

Najlepiej kontemplować to w ruchu...

Zabierz klucz z G2 i otwórz nim drzwi w D2. Z D5 weź kilof i wyrąb nim przejście w I4. Weź fiolkę ze smoczym jadem z J5 oraz stary amulet z I6. Różdżki z I8 użyj na podeście w I7. Powstanie szczelina – wyciągnij z niej magiczne zaklęcie. Wykorzystaj je przy bramie w I9.

Zapamiętaj dobrze kocioł na kółkach w L12. Zostaw smoczy jad w pokoju alchemika (I12). Znaleziony po drodze wytrych nie będzie przydatny. Zabierz deskę z F10, W H15 użyj starego amuletu. Podnieś kamyk w H12.

W G13 czeka na zabranie czaszka trolla. W sąsiedniej G14 połóż deskę. Weź młot Thora z F16 i zostaw czaszkę trolla w I12.

Połóż kamyk w F12. Z D13 weź klucz. Zabierz bryłę złota z C12 i użyj klucza w F14. W komnacie obok znajduje się pochodnia, którą wrzuć razem z bryłą złota do sagana na kółkach w L12. W efekcie końcowym otrzymasz złoty klucz, który będzie pasował do drzwi w E13. Po ich otwarciu idź do A14 po płaszcz elfów. Młotem Thora rozbij posąg w C13. Zabierz piszczel Ogra z C14 i zostaw go w I12 – pokoju alchemika. Wyjdziesz z niego niosąc berło potęgi. Podnieś koronę mocy w I14. Królewski tron w B14 czeka na ciebie.

Praca zbiorowa. Materiały nadesłali: Marcin IRAS Czaplicki, Przemek Piotrowicz, Jarek i Marek Marczewscy, Piotr Lewandowski, Mariusz Dorota.

ASF'93
AMIGA
ATARI
Ile dyskietek? 1
ZRĘCZNOŚCIOWA
PRODUKCJA POLSKA

Grafika	Dźwięk	Miodność	Cena w tys. zawiera VAT w wersji na Atari
100%	100%	90%	55


Atari

RASZYN 1908

RASZYN jest jedną z pierwszych krajowej produkcji gier strategicznych na małe Atari. Jakość wykonania i poziom algorytmów czynią ją ze wszech miar godną polecenia.

Gra obejmuje bitwę stoczoną na przedpolach Warszawy 14 kwietnia 1809 roku. Dowodzone przez księcia Józefa Poniatowskiego wojska polskie w sile dwunastu tysięcy żołnierzy stawiły pod Raszynem opór nacierającej w kierunku stolicy, dwukrotnie silniejszej armii austriackiej. Celem strony polskiej jest utrzymanie pozycji do godziny 21, strony austriackiej – wkroczenie do Raszyna siłami przynajmniej jednego oddziału.

Bitwa pod Raszynem może zostać rozegrana w wariancie historycznym lub jednym z trzech wariantów fikcyjnych, różniących się układem sił.

Rozgrywka odbywa się na poziomie taktycznym. Grający wydają rozkazy na zmianę, podczas następujących po sobie kolejek; na początku gry tylko trzy spośród siedmiu oddziałów austriackich mają możliwość ruchu. Po zakończeniu tury przez obu uczestników następuje faza realizacji rozkazów. Upływ czasu nie ma wpływu na rozwój sytuacji i następuje skokowo po zakończeniu każdej rundy. Interfejs użytkownika jest obsługiwany z klawiatury.

Wyróżnione są dwa rodzaje jednostek – piechota i kawaleria. Artyleria nie jest samodzielna i funkcjonuje w ramach którejś z formacji. W kompetencji gracza leży ustalenie skali wsparcia ogniowego, jakiego artyleria udziela walczącym oddziałom. Dyslokacja jednostek oraz ich siła mają odniesienie do sytuacji historycznej.

Każda z jednostek ma określony zasięg w różnych warunkach terenowych, co jest szczegółowo omówione w instrukcji. Zależnie od przewidywanego kierunku działania, oddziały mogą znajdować się w jednej z trzech formacji bojowych: GOTÓWOŚC, OBRONA, ATAK.

Na wartość bojową oddziału wpływ mają dwie złożone kategorie: siła oraz morale. Siła zawiera między innymi liczebność i doświadczenie żołnierzy, natomiast morale – lojalność żołnierzy oraz umiejętności ich dowódców.

Od każdego z dowodzonych oddziałów można zażądać raportu, w którym podane zostaną jego: siła, morale, formacja, teren, na jakim oddział się znajduje, oraz maksymalny zasięg ruchu w danej kolejce.

Doktryna ataku jest ściśle związana z sytuacją taktyczną. Wojska austriackie otrzymują o godzinie 17.00 liczne uzupełnienia, które pozwalają dowódcy tej strony na podejmowanie większego ryzyka. Dla pozbawionego posiłków dowódcy sił polskich tolerancja strat jest siłą rzeczy mniejsza. Wydając rozkaz ataku, należy określić jego intensywność oraz siłę wsparcia ogniowego, o ile jest ono dostępne. Po rozstrzygnięciu starcia prezentowany jest bilans strat uczestniczących w nim jednostek. Konsekwencją przegranej jest konieczność odwrotu. Pozostanie na pozycji kończy się spadkiem morale żołnierzy lub rozbiciem oddziału.



Wynik gry formułowany jest w formie punktowej. Za każdym razem którejś ze stron przyznawana jest wygrana, wynikająca z korzystnego bilansu strat poniesionych i zadanych przeciwnikowi. Ponieważ gra obejmuje stosunkowo wąski epizod wojny, zwycięstwo ma wymiar taktyczny.

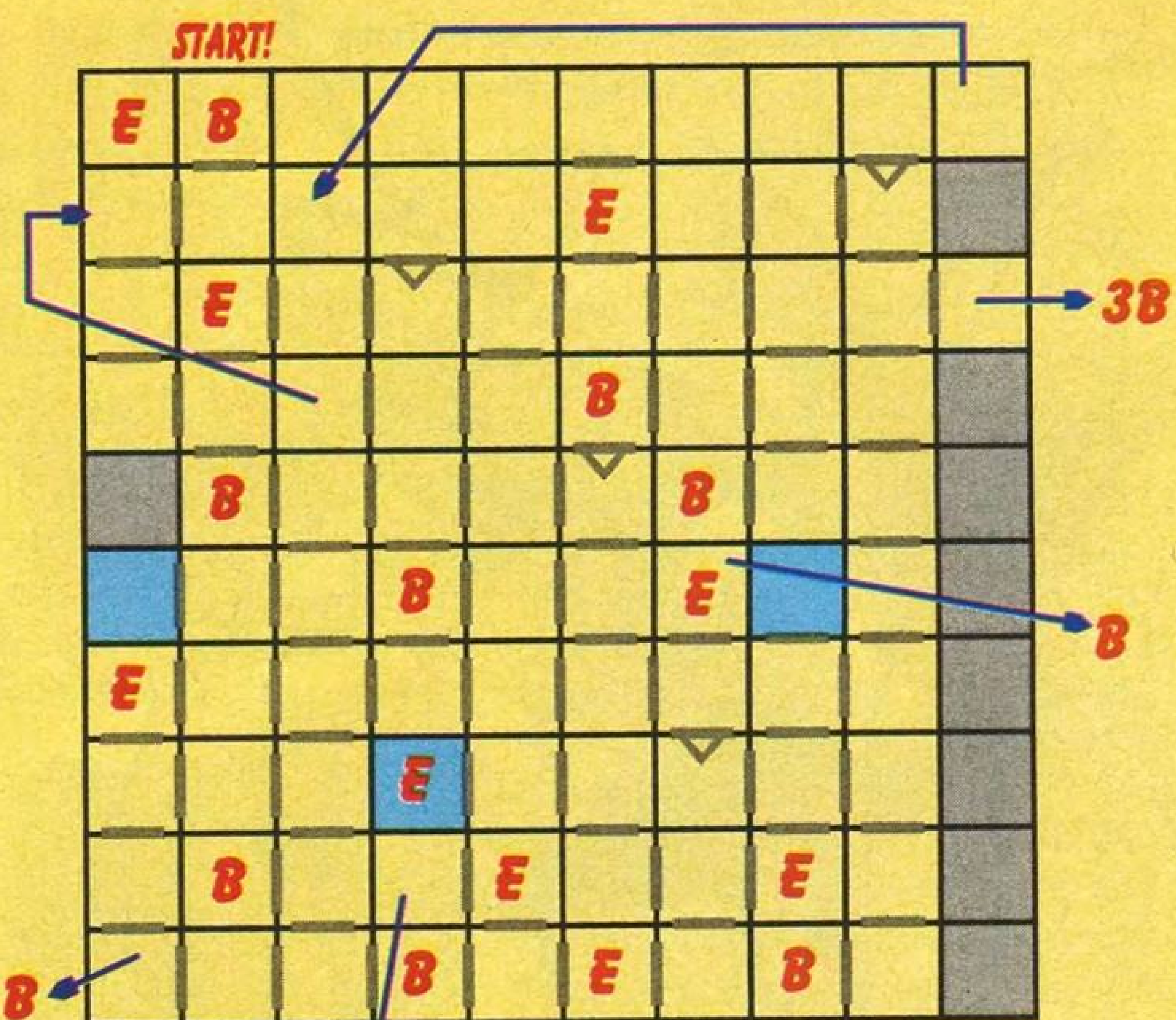
Master

MIRAGE'92
ATARI
Ile dyskietek? 1
STRATEGIA
PRODUKCJA POLSKA

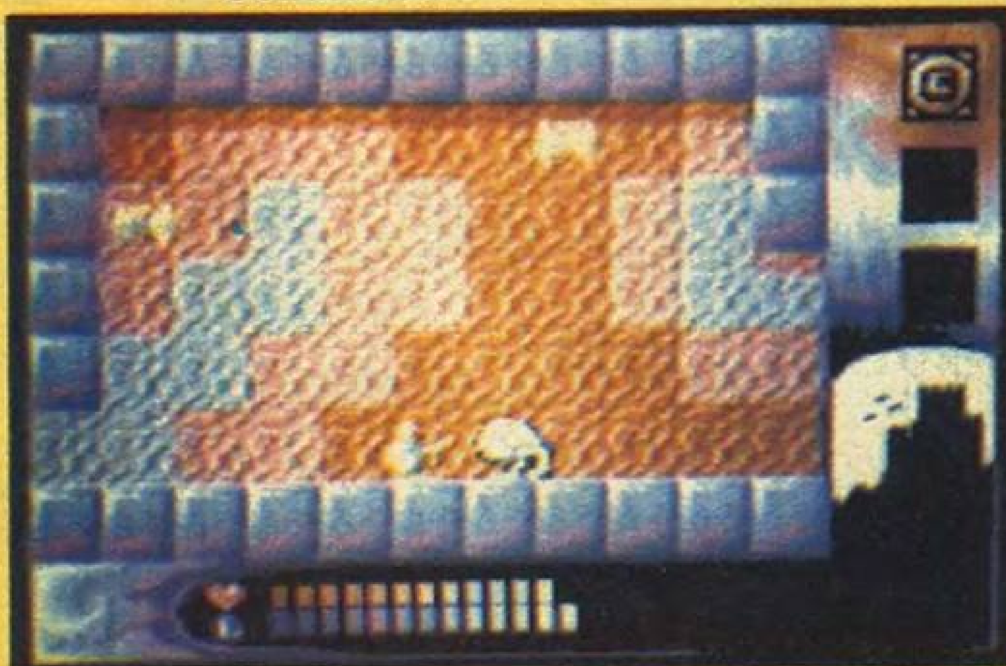
Grafika	Dźwięk	Miodność	Cena w tys. zawiera VAT
90%	80%	90%	40

Raszyn miał miejsce oczywiście w 1809 roku, ale chcieliśmy trochę go ucywilizować.

CASTLE



Commodore



Trudno się było tego spodziewać. Przecieki mutagennego promieniowania, przedostające się z zasilacza przeciążonego do maksimum Commodora, zrobiło swoje. Popatrz, jak teraz wyglądasz. Za karę musisz znaleźć trzynaście butelek po piwie, które zaśmiecają redakcję, i odnieść je do punktów skupu. W przeciwnym razie grozi ci pozostanie przez resztę życia w tej amorficznej postaci. A jak tu grać, kiedy nie ma się kończyn zdolnych trzymać joystick?

Komnat jest ponad 100. Połączenia wykazują średni stopień komplikacji, niektóre są jednostronne. W pewne miejsca dostać się można przez teleporty, oznaczone literowo, do innych prowadzą zamknięte drzwi, na mapie numerowane razem z kluczami. Nie lekceważ energochłonnych pasożytów,

WŁADCY C!EMNOŚCI



Atari

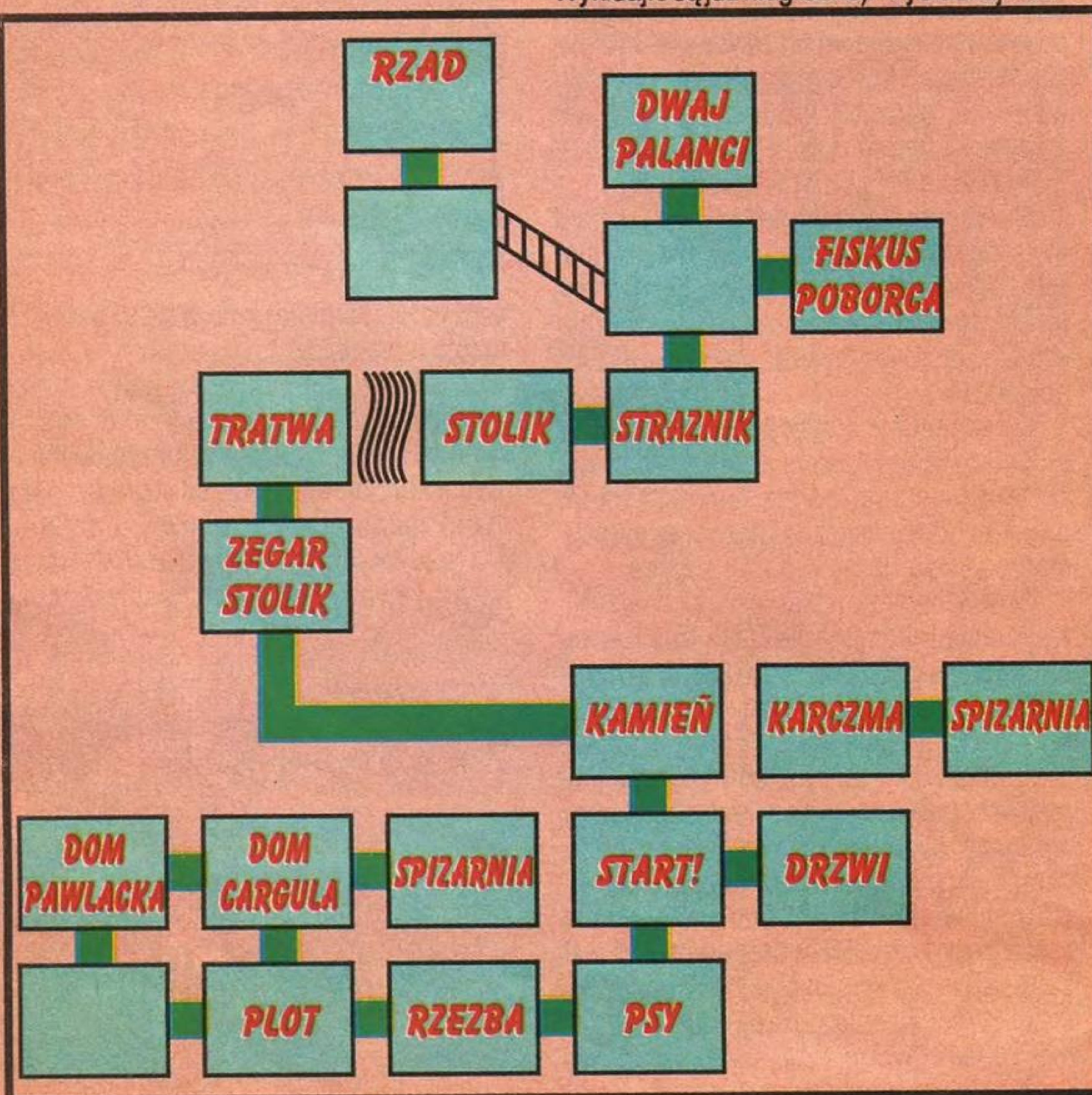


Na początku nie masz nic, więc chciałbyś mieć cokolwiek. Zabierz więc pięściak z półki. Rozbij jajo z dziupli, by uzyskać MOC ŻYCIA. Idź do komnaty, gdzie stoi rzeźba i ożyw jej ucho. Teraz masz się przed kim wyżalić – powiedz prawdę. Korzystając z okazji zabierz język, który pozwoli ci posiąść tutejszą mowę.

Wróć na miejsce startu i przeczytaj inskrypcję pozostawioną przez jakiegoś Banitę. Pod tabliczką znajdziesz kluczyk. Zabierz go, cofnij się, i przy pomocy pięściaka rozbij glinianą tabliczkę pod krzyżykiem. Otwórz kufer kluczem i przyodziej się w znalezione ubranie. Idź do karczmy (Drzwi-Wykidajło są już niegroźne) i wysłuchaj Pawlacka. Wróć do pomieszczenia ze skrytką Banity i ożyw drzewo czapkowe. Weź owoc. Pogrzeb w korzeniach i rozbij znaleziony kokon. Zyskałeś MOC PRZEMIANY.

Teraz udaj się do miejsca wskazanego przez Pawlacka (miejsce z nieszczęśnikiem bez języka) – by się tam dostać, na środku lewej ścianki użyj pięściaka. Potem zostaw go na pieńku. Idąc w lewo staniesz przed domem Cargula. Rozbij naczynie z pobliskiej dziupli, by zyskać MOC NIEWIDKI.

Weź beczułkę z oliwą i wróć przed dom Cargula. Z paleniska weź kalkulator (w dzisiejszych czasach używamy już liczydeł). Idź z kalkulatorem na miejsce startu i połóż zdobycz na bursztynowej półce. Uruchom kalkulator, by zyskać MOC MNOŻENIA! W spiżarni w karczmie rozmnóż monetę, leżącą na półce. Pozbieraj miedziaki. Otwórz skrzynię, zostaw kluczyk na półce. Ze środka zabierz łopatę. Idź kupić większą butelkę szlachetnego trunku i skieruj się z nią do Cargula. Tam przy pomocy CZARU PRZEMIANY zmień fałszywy trunek w prawdziwy. Ofiaruj ją gospodarzowi, to go przekona do ciebie. Możesz wynieść topór wojenny i zakopać go gdzieś na zewnątrz. Porzuć zbędną już łopatę i czapkę-niewidkę.

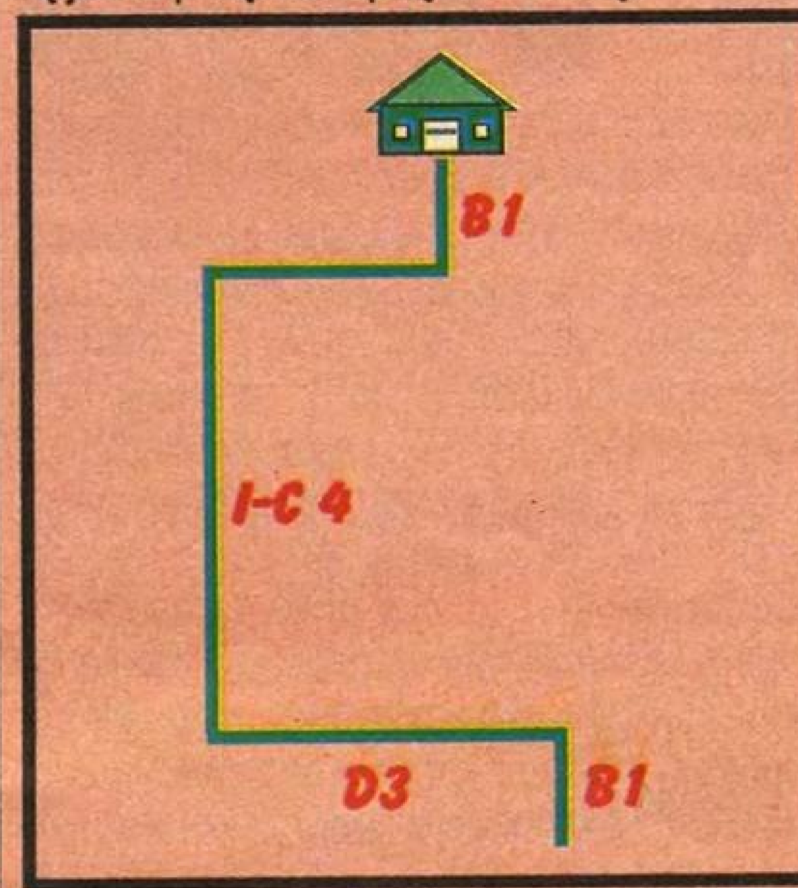


Dzięki mediacji w sąsiedzkim sporze furtka uda się z łatwością otworzyć. Skieruj się na lewo. W skrytce nad oknem znajdziesz skobel do drzwi. Po otwarciu Pawlackowego bungalowu odłóż skobel na miejsce. Wejdź do środka. W palenisku nie ma nic ciekawego, za to w popielniku leży Czarny Piotruś. Wybiel go mocą przemiany i zabierz ze sobą. Napełnij oliwą kaganek oświaty i zabierz go, zostawiając beczkę.

Idź do miejsca, gdzie widziałeś psy. Z wyciągniętym z dziupli krzesiwem w te pędy udaj się do spiżarni Cargula. Weź bukłak z półki, na jego miejsce postaw kaganek. Zapal go używając krzesiwa. Możesz już zamknąć drzwi, i zamiast laski położyć we wnęce krzesiwo. Idź pod Drzwi do Nieba i otwórz je Białym Piotrusiem. Wchodź śmiało. Uderz magiczną laską w kamień i napełnij bukłak wodą.

Przed tobą pustynia. Do jej przejścia niezbędna jest mapa, wskazówka wyryta na głazie i mała dobra rada. Idąc, od liczby kroków zapisanej na mapie odejmuj jeden (zamiast trzech kroków rób dwa). Droga liczona jest od pierwszej pustynnej lokacji, jak następuje: B=2 kroki, D=4, I-C=5, C=3 kroki. W razie niepowodzenia, zaprzyjaźniony Cargul przytaszczy cię do swojego domostwa.

Po przejściu przez pustynię idź pod zamek. Ożyw zwierzęta ze stolika, a następnie przewieź je kolejno na drugą stro-



AVALON'93

ATARI

Ile dyskietek? 1

PRZYGODOWA

PRODUKCJA POLSKA

80% Grafika

60% Dźwięk

90% Miodność

45 Cena w tys. zawiera VAT

AVALON'93

Ile dyskietek?

COMMODORE  1

LABIRYNTOWA PRODUKCJA POLSKA

70% 70% 70% 4

Grafika | Dźwięk | Miodność | Cena w tys. zawiera VAT

zamieszkujących budynek. Dobrze, że jesteś szybki. Spustoszenia w organizmie, spowodowane kontaktem z lokatorami możesz zregenerować, konsumując energetyczne pigułki. By ustrzec cię przed lekomanią, ilość koksu została ograniczona do zaledwie kilku dawek. Dobrym zwyczajem jest noszenie przy sobie jednej na zapas, chociaż kieszeń nie jest nadzwyczajnie pojemna.

Punkty skupu mają zablokowaną wypłatę należności, i potrafią tylko ze zgrzytem wciągać butelki. Dobre i to, bo mogłyby na przykład zwracać niedomyte. W zakończeniu czeka na ciebie lista płac i frapująca animacja.

Master

nę. Jeśli popełnisz błąd, i któreś zwierzę zostanie zeżarte, wystarczy cofnąć Zegar Czasu Rzeczywistego. A gdybyś już naprawdę nie widział wyjścia, to wtedy: przewieź kota, wróć po psa, zostaw psa i zabierz kota, zostaw kota na stoliku, przewieź mysz, połóż ją obok psa i wróć po kota. Zanieś wszystkie zwierzaki strażnikowi w zamku. Otworzą się drzwi i uwolniona zostanie MOC MĄDROŚCI.

Idź pewnie przed siebie. Weź kostkę ze schowka i otwórz drzwi. Wita cię Izba Rady Ciemnych. Rozruszaj reprezentantów Izby, używając do tego celu kostki. Weź młotek, ukryty w schowku za lewą, wewnętrzną kolumną, na jego miejsce połóż kostkę. Weź bat z parapetu. Rozbij młotem cegły w pomieszczeniu z twarzą na prawej ścianie. Z powstałej wnęki wyjmij Księgę i idź prosto. Z premedytacją użyj mocy mądrości na członkach Rady. Cofnij się i wejdź na górę po drabinie. Rozbij makówkę z parapetu, by uzyskać MOC GŁUPOTY. Zostaw Księgę. Z wnęki w ścianie zabierz medal.

Wróć do pokoju z dwoma oszołomami. Zamiast marchwi włóż do pucharu medal. Potrzyj go, a uwolnisz MOC KRYSZTAŁU. Wyjdź przed zamek i spróbuj usztywnić wodę. Przejdź w lewo po krze i rozbij młotkiem duży kamień przy przystani. Zabierz osła, zostaw młotek. Inteligenta zniszcz mocą głupoty. Idź w prawo i zabierz Fiskusowi listek. Wróć na górę, załataj liściem dziurę budżetową. W ten cudowny sposób uzdrowiłeś system finansowy. Otwórz drzwi i idź przed siebie. Zastanów się. Daj prawicy i lewicy po monecie, a centrum ostatnią monetę razem z tyglem. Dziękujemy za współpracę.

Fabuła jest zaplątana jak kłębek tasiemców, ale gra się dobrze. Grafika pozwala na orientację w otoczeniu. Najsłabszym punktem gry jest oprawa muzyczna.

NOŚNIKI MOCY:
- MOC ŻYCIA – JAJO
- MOC PRZEMIANY – KOKON
- MOC NIEWIDKI – CZAPKA
- MOC MNOŻENIA – KALKULATOR
- MOC MĄDROŚCI – KSIĘGA
- MOC GŁUPOTY – OSIOŁ

Opracowanie zbiorowe. Opisy nadesłali: Marcin Trzaska, Marcin Kowalski, Marcin Klimczak, Daniel Roziecki, Paweł Koziński, Bogumił „BAX" Zając, Adamus Bandurski, Grzegorz Badurowicz

DIE HARD 2

Wchodzę do oszklonego budynku dworca lotniczego. Ten airport miał podobno należeć do najbezpieczniejszych na świecie, a ja właśnie znalazłem się w samym centrum strzelaniny! Jacyś faceci prują seriami pomiędzy ludzi. Instynktownie padam na posadzkę, zanim seria z automatu ze świstem przeszyje powietrze nade mną.

Wyrażenie „die hard" oznacza: drogo sprzedać skórę. Film pod tym samym tytułem, w Polsce znany jako „Szklana pułapka 2", był typowym przykładem komercyjnego kina akcji. Fabuła zbudowana została w oparciu o atak terrorystów na lotnisko. Gra w dosyć luźny sposób nawiązuje do filmowego pierwowzoru. Każdy z pięciu etapów zawiera na początku ogólnikowe wprowadzenie do sytuacji w miejscu, gdzie rozgrywać się będzie akcja.

Oprócz pięciu punktowanych etapów, dostępny jest też prosty trening na strzelnicy, podczas którego można sprawdzić oko, wykalibrować pistolet lub poćwiczyć refleks.

Oprawa graficzna DIE HARD 2 wyróżnia ją spośród porównywalnych gier tego typu na Commodore. Mimo to dają się zauważyć pewne wykorzystane uproszczenia. Linia statusu została na ekranie ograniczona do minimum. Znajdują się w niej jedynie liczniki: energii, punktów i amunicji, oraz rodzaj broni. Statyczne tło ukazane jest w perspektywie i składa się z kilku pozornych planów, ale postaci nie są skalowane. Wykonują za to interesujące zwody, próbując uniknąć trafienia.

ETAP I. W sekcji S1 sektora bagażowego terroryści otwierają ogień do bezbronnych ludzi. Przez hall wciąż przebiegają członkowie personelu lotniska. Napastnicy ostrzeliwują się zza taśmociągów. Na końcu etapu trzeba zabić dwóch wyćwiczonych przestępców w sportowych koszulkach.

ETAP II. Terroryści odcinają komunikację radiową z wieży kontrolnej. Lotnisko zostaje sparaliżowane. Personel biega chaotycznie w tę i z powrotem. Trzeba bardzo uważać, żeby nie trafić kogoś niepotrzebnie. Na końcu czeka ośmiu bandytów, obwieszonych granatami.

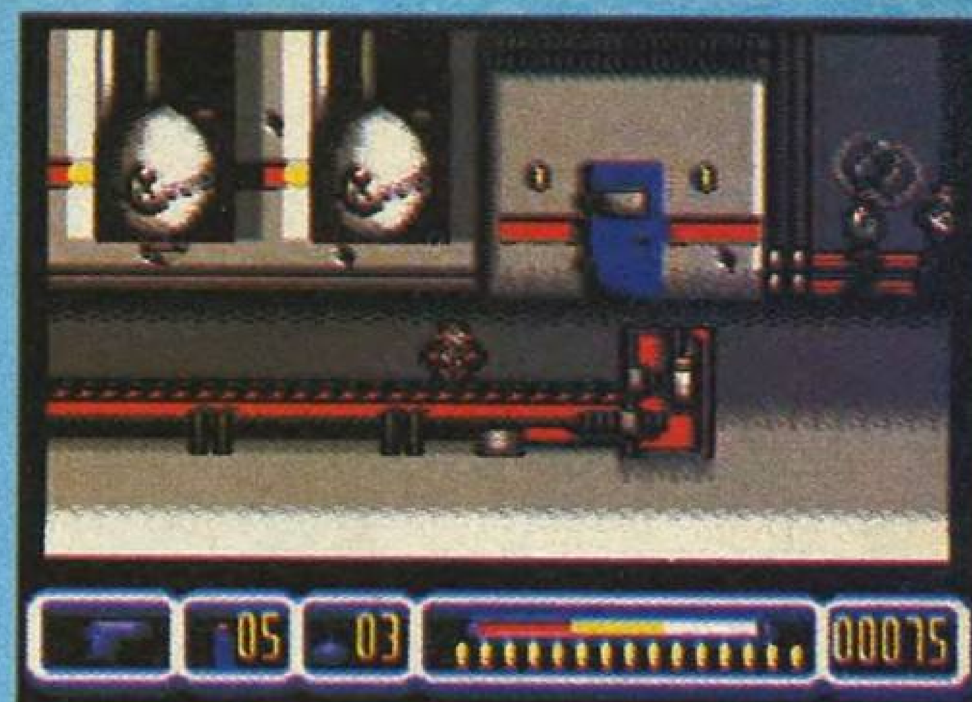
ETAP III. Na pasie siada generalski samolot. Terroryści wybiegają na płytę lotniska i kryją się za pustymi blaszankami po oleju. Na końcu pojawia się dwóch bambrów z granatami i sam generał, przebiegający w kamizelce kuloodpornej.

ETAP IV. Pogoń na skuterze śnieżnym za uciekającymi w siną dal terrorystami. Z daleka wylatują w twoją stronę całe wiązki granatów. Nie do końca jasne jest, do kogo się strzela.

ETAP V. Samolot z terrorystami na pokładzie rozpędza się do startu. Ze śmigłowca wyskakujesz na skrzydło. Kilkunastu szybkich, dobrze uzbrojonych przestępców usiłuje opuścić samolot, skacząc na pas startowy. Skok jest możliwy tylko koło silnika, po wewnętrznej stronie skrzydła. Pozostali bandyci osłaniają kolegów, strzelając z okien samolotu.

Sprawę załatwiłeś raz a dobrze, wysadzając samolot w powietrze. Wszak liczy się efekt końcowy

Master



W hali bagażowej, Commodore



Miodna strzelaninka, Commodore



GRANDSLAM'91

Ile dyskietek?

COMMODORE  1

STRZELANINA

70% 70% 70%

Grafika | Dźwięk | Miodność



Ale kino!, PC



Chasbułatow, broń się!, PC



W dwa dni po ukazaniu się numeru SS6 z opisem STREET FIGHTERA 2, pojawiła się wreszcie porządna wersja tej gry na PC. Różnica na korzyść jest tak wielka, że postanowiliśmy wrócić jeszcze do tego tematu.



STREET FIGHTER 2 to domena salonów gier komputerowych i zarazem ulubione mordobicie wielu niewyżytych

Uproszczony system sterowania, czyniąc go w ogóle możliwym do opanowania – cztery kierunki i dwa strzały (cios i kopnięcie). Mimo to zasób ruchów i ciosów poszczególnych postaci wcale nie zubożał. Wprowadzono też nowe obiekty do bicia, ale

STREET F!GHTER 2 V.2.0

Amigowców. Nowa wersja pecetowska (2.0) dotrzymuje kroku nawet najwybitniejszym realizacjom tej gry, a to dzięki doskonałej grafice i bardzo dopracowanej animacji. Poprzednia wersja (1.9) była pod tym względem fatalna, a przy tym cały system menu został przygotowany po japońsku. Prawdopodobnie była to szybka konwersja z konsoli Nintendo.

dostępne tylko w trybie jednego gracza i to po pobiciu podstawowej siódemki przeciwników. Wygranie ok. 25 walk powinno przynieść sukces, sławę i zasłużony odpoczynek. Dla uciechy wyświetlane są też wtedy krótkie scenki rodzajowe typu: „tato, czy ten z pucharem na podium to na pewno ty?".

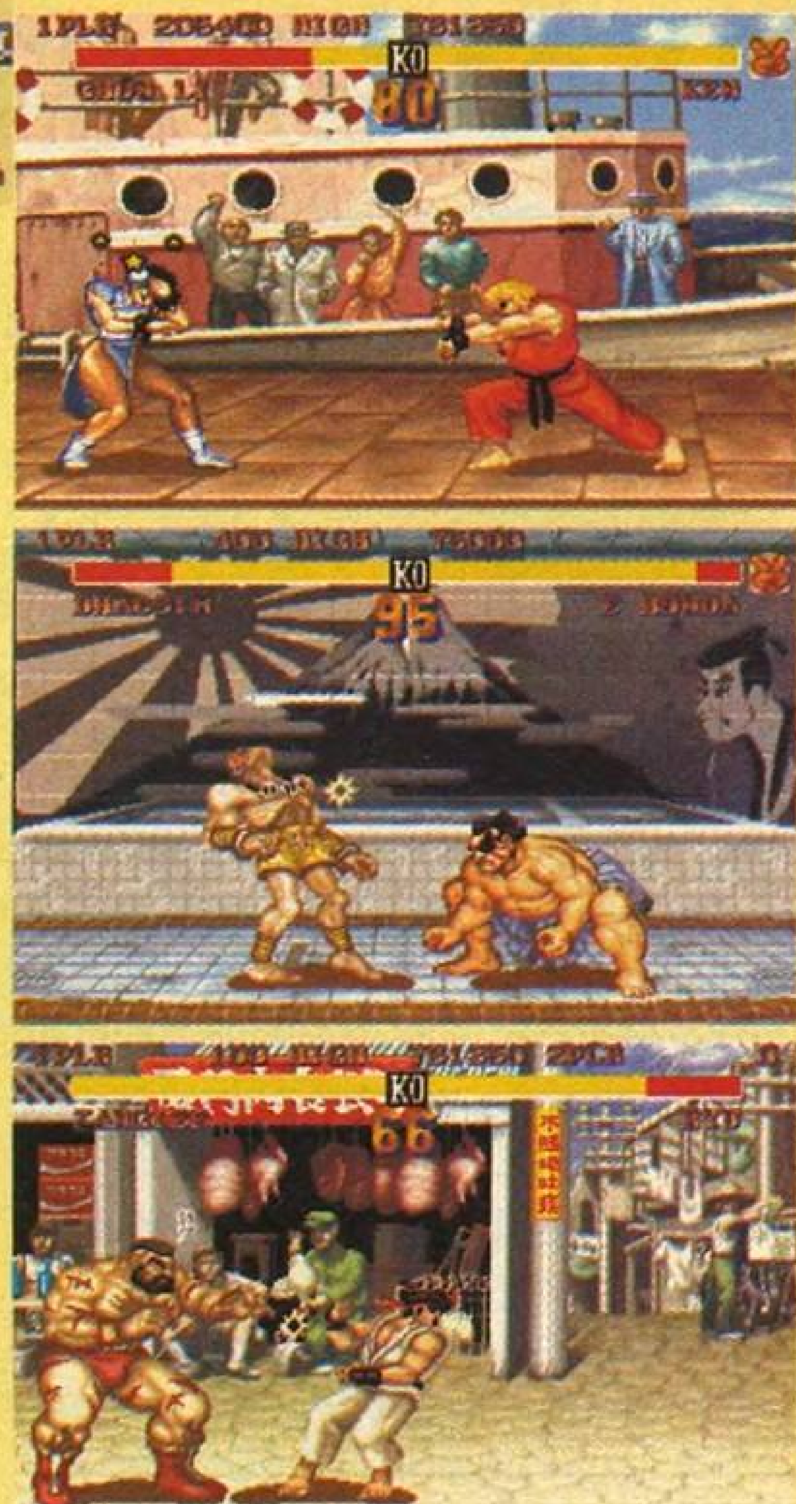
Teraz i Pecetowcy mogą się uczciwie pobić, albo też podemolować samochody podczas rund bonusowych.

John Zabiyaka









CAPCOM'93
1MB AMIGA
PC VGA, SB
Ile dyskietek? PC 2
MORDOBICIE
100% Grafika 100% Dźwięk 100% Miodność
SUPER







FAST FOOD / KV









Jako przerywnik w pokonywaniu kolejnych krain obłego Dizziego, zatrzymajmy się przy dwóch zręcznościówkach, które powstały jako swoisty dodatek do ambitnych przygodówek Dizziowych.

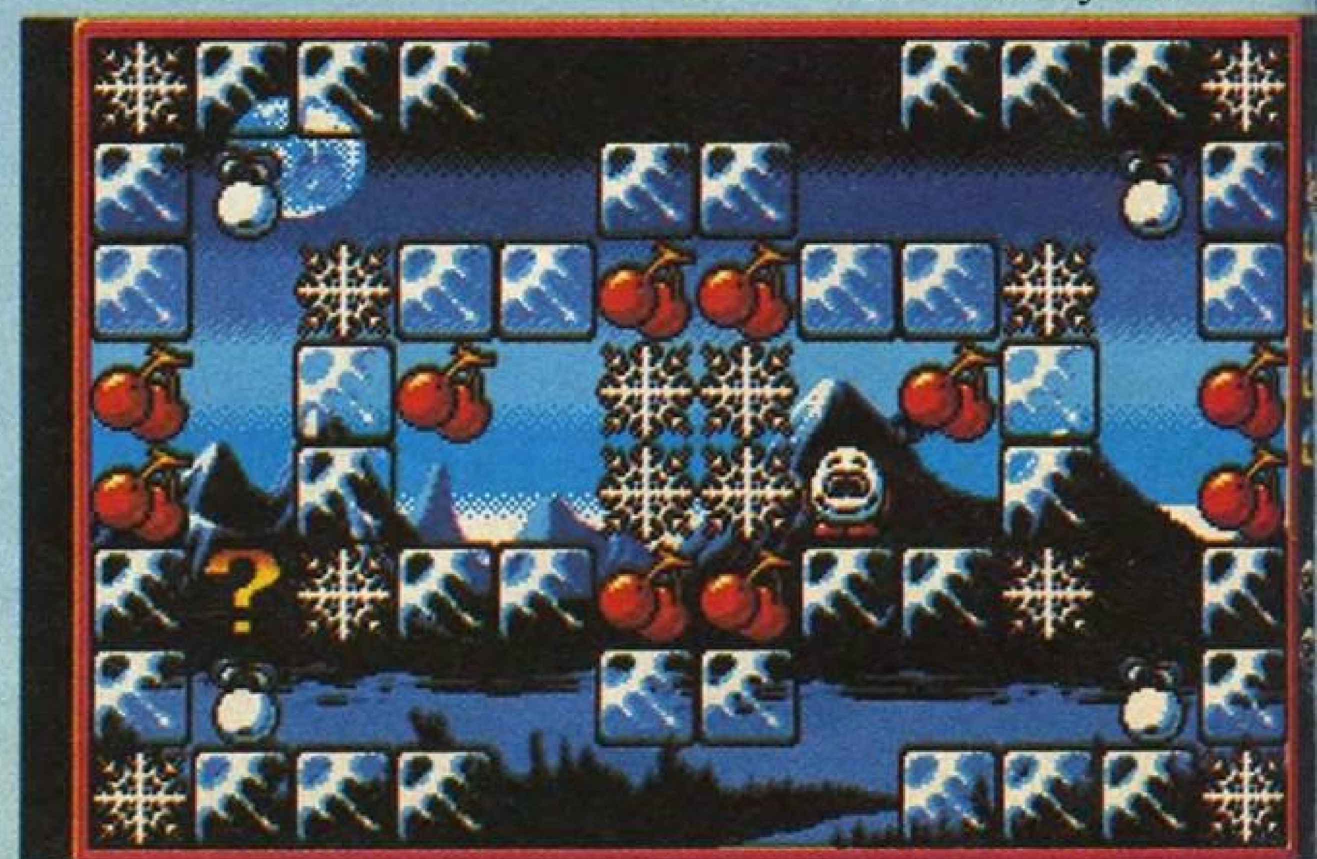
FAST FOOD stanowi bardzo udany klon PAC-MANA. Przed nami niewielki labirynt, a w nim wędrujące pożywienie i łakoma konkurencja. Oprócz standardowych posiłków – Cola, hamburger, pizza, kurczak, w korytarzach można znaleźć pomocnicze przedmioty – przyspieszające i opóźniające akcję, dodające sił itp.

Co kilka plansz zmienia się sceneria. Niektóre plansze są niestety dosyć nieczytelne, a że akcja rozgrywa się szybko, można nieźle się pogubić.

KWIK SNAX oparty jest na podobnym pomyśle, z niewielkimi modyfikacjami. Labirynt ma tu elementy ruchome i nieruchome, natomiast zbieraniu podlegają nieruchome: wisienki, banany, słoneczka i winogrona. Oczywiście znów obecne są tu rozmaite przeszkadzajki.

John Zabiyaka

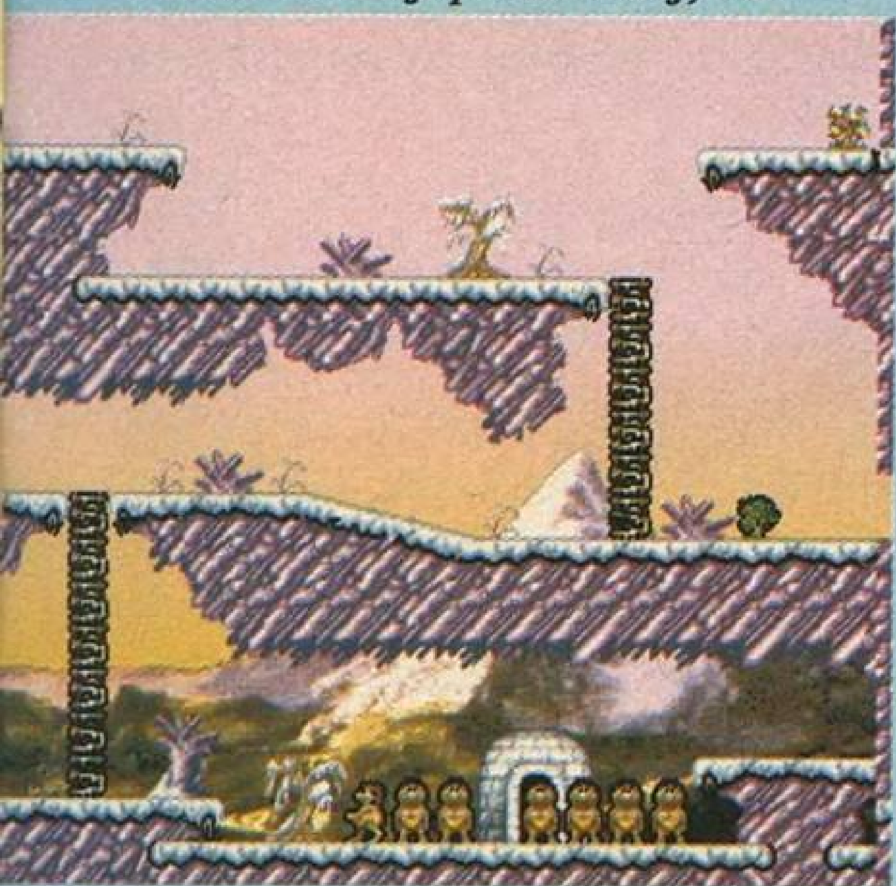
CODEMASTERS'91/93
COMMODORE 64
SPECTRUM
AMIGA
ATARI ST
PC VGA, SB
Ile dyskietek? PC 1
ZRĘCZNOŚCIOWA
75% Grafika 90% Dźwięk 90% Miodność







Odłam ewolucji podziemnej, PC



HUMANS stanowi jeden z bardziej udanych produktów, powstałych jako wysyp po LEMMINGACH. W zamiarze projektantów, mamy przeprowadzić grupę ludzi z ery katastroficznej przez wiele zadań, dzięki którym wejdą oni na wyższy poziom ewolucji. Odkrywamy więc takie epokowe przyrządy, jak włócznia, pochodnia, koło i lina. Poznasz ich nowe, wspaniałe zastosowania. Okazuje się na przykład, że włócznia to nie tylko narzędzie zbrodni, ale też świetne urządzenie do skakania przez rozpadliny.

Cała historia odbywa się w kilku sceneriach, z którymi związane są też postawione przed Ludźmi zadania. Rozpoczynamy od jaskini, potem jest lato, las, zima, bagna. Umysłowo-zręcznościowe zmagania przetykane są animowanymi scenkami – niektóre są nawet śmieszne, oraz wiadomościami prasowymi z epokowych odkryć. Najciekawsze jest to, że gracz dysponuje kilkunastoosobową grupą Ludzi, mimo że na jednej planszy wykorzystuje się zaledwie kilku.

Leveli jest osiemdziesiąt (patrz Tips&Tricks). Następne emocje na pewno wzbudzać będzie świeżo wydana porcja leveli pod wspólną nazwą THE MASOCHIST LEVELS...

John Zabiyaka

HUMANS



BONES PARK'92

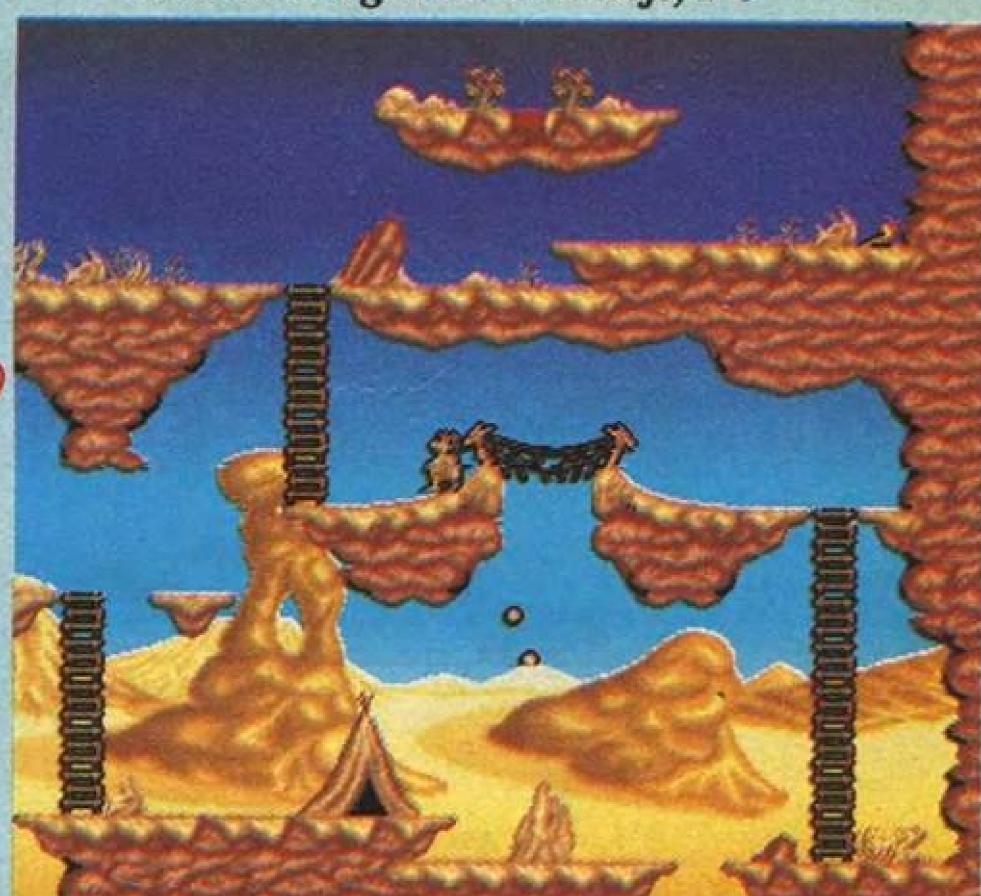
AMIGA
PC VGA, SB
Ile dyskietek? PC 3
LOGICZNA

Grafika	Dźwięk	Miodność
95%	85%	95%

Antyklerykalna teoria ewolucji, PC



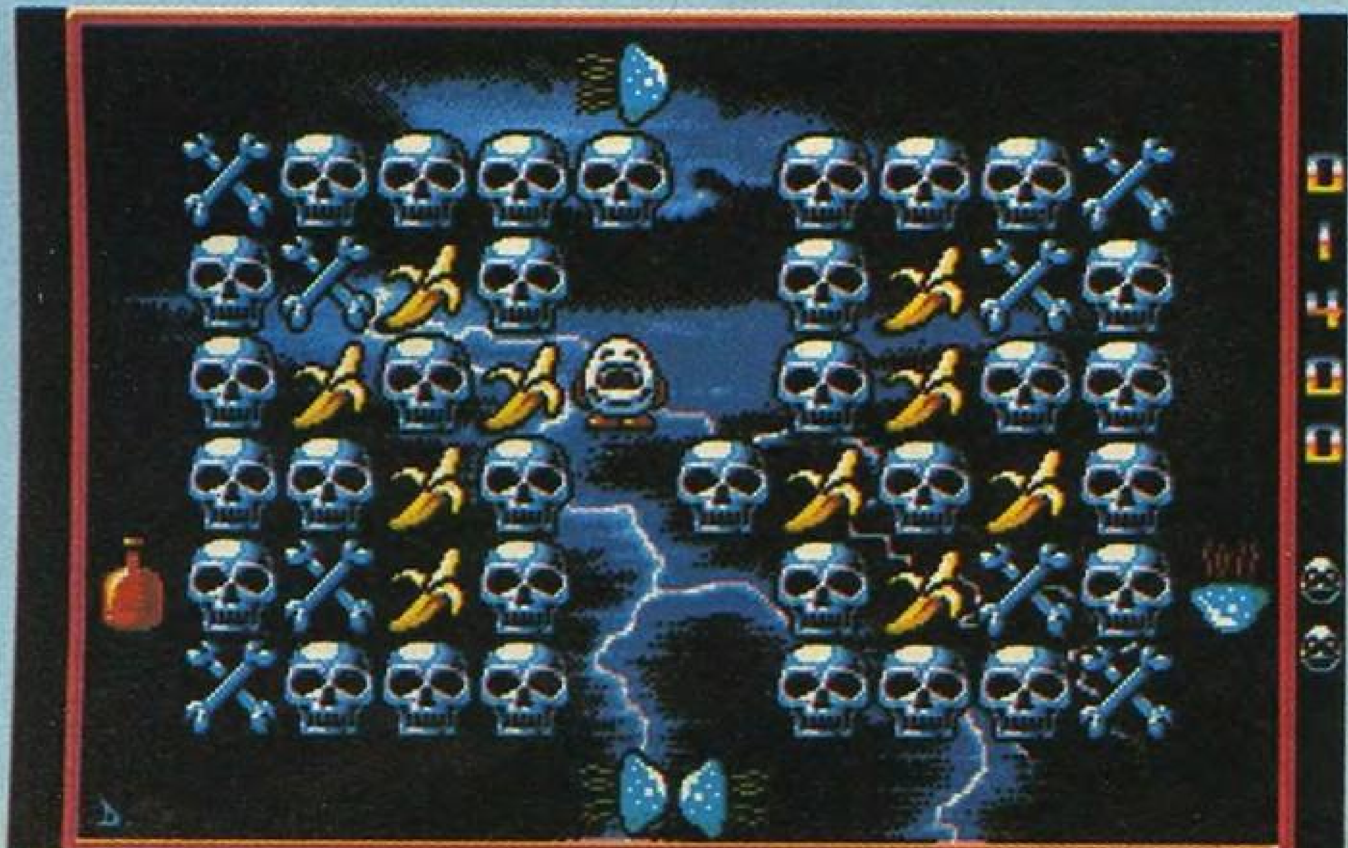
Nieudane ogniwo ewolucji, PC



V!K SNAX

D!ZZY x 2





Dawno, dawno temu, w dalekim kraju Banzaari żył wredny czarnoksiężnik o imieniu Valros. Wieśniakom mocno dawał się we znaki, więc ci wybrali najsilniejszego, najzręczniejszego i najodważniejszego spośród nich i wysłali go, by zwalczył władcę. Śmiałek ten miał na imię Dan.

DOJO DAN to rozbudowana platformówka, składająca się z pięciu dużych poziomów, z których każdy dzieli się na cztery podpoziomy. W lasach żyją olbrzymie pszczoły i ślimaki, w miastach z aluminium i szkła – roboty i potworki podobne do Aliena. Oczywiście, to nie wszystkie atrakcje. Na końcu każdego poziomu czeka jeszcze strażnik, którego pokonanie wymaga nie lada szybkości i zręczności.

Oprócz łażenia tu i tam i bicia strażników, mamy różne urozmaicenia. Na niektórych poziomach nasz bohater przesiada się na deskę, czasem porusza się małym samochodzikiem, raz nawet wyrastają mu skrzydełka i występuje jako mały aniołek z turbodoładowaniem.

Każda z postaci, które brutalnie potraktujemy, wyrzuca z siebie mnóstwo różnych dziwnych przedmiotów, z których najcenniejsze są dalekowschodnie symbole męsko-damskiej harmonii, czyli jing-jang. Od czasu do czasu z ziemi wyłaniają się przedmioty podobne do (moje zwichrowane skojarzenie) butelek z piwem. Im też trzeba dołożyć, a w zamian za to dostaniemy fanty. Niekiedy dostajemy dodatkowe zadanie – uwolnienie duszyczek wieśniaków z lokalnego piekiełka. Duszyczki to takie stwory w klatkach. Zadanie polega na rozbiciu klatek zanim diabełek zrzuci je w otchłań. Jeśli uratujesz przynajmniej dwie z nich – dostajesz ekstra życie, co nie jest do pogardzenia.

Gra toczy się szybko. Wszystko co się rusza, a także część tego, co się nie rusza jest tu wrogiem. Nie ma sensu bicie się z każdym z osobna, bo wrogowie dosłownie wyłażą spod ziemi. Od gier w rodzaju BODY BLOWS różni się tym, że przeciwnicy nie są tu równymi graczami. Tam – podejmowali równorzędną walkę, tu zaś – rozbijani są dziesiątkami i setkami, a jeżeli któremuś uda się nas zabić, to już jest wielkie święto (jak dla kogo). Czasami zdarza się, że trzeba pogłówkować, ale na szczęście są to rzadkie okazje.

Grafika jest utrzymana w konwencji komiksowo-dziecinnej, co wcale nie oznacza, że gra nie jest brutalna. Owszem – uśmiechnięty bachor z dużą bańką nic innego nie robi, tylko rozwala różne wesołe stworki, które miały pecha go spotkać. Elementy filozofii wschodu harmonijnie są połączone z elementami nietzscheańskimi (silna jednostka, etc.), a wszystko to ładnie łączy się z totalnym mordobiciem, które jest tu prawdziwą treścią i celem.

Kiedy już pokonasz wszystkie przeciwności, musisz w pojedynku pobić samego Valrosa. Po twoim zwycięstwie dowiadujesz się, że szczwany staruch nie jest taki głupi na jakiego wygląda, unieruchamia cię promieniami paraliżującymi, zakuwa w łańcuchy i wywozi na odległą planetę. Jak przystało na bohatera, cieszysz się, że przynajmniej użyłeś losowi wieśniaków i, medytując, czekasz na drugą część przygód sympatycznego bohatera.

Swarożyc



DOJO DAN

EUROPRESS'92

AMIGA
Ile dyskietek? AMIGA 2
ZRĘCZNOŚCIOWA

Grafika	Dźwięk	Miodność
70%	80%	80%

TIPS & TRICKS

ADDAMS FAMILY
Amiga
Kody do leveli: 1. 1ZIKS, 2. &ZHKS, 3. 8DK9X, 4. ?DY9M, 5. VLZ13, 6. VDH9C.

ADVENTURES OF MOKTAR, THE
Amiga
Pełniejszy zestaw kodów: 1. 6752, 2. 2845, 3. 3559, 6. 7541, 7. 2665.

AFTER THE WAR
Amiga
Kod do drugiej części: 101069.

AGENT USA
Atari
Możesz pojechać bez biletu normalnym pociągiem – wystarczy wsiąść do niego tuż po sygnale, na chwilę przed odjazdem.

ALCATRAZ
IBM PC
W niektórych zacienionych miejscach – w szopie, ze murem – ukryte są dodatkowe życia.

BATTLE CHESS
IBM PC
Grając na klawiaturze, naciśnij F1 i wybierz z menu opcję SETUP BOARD. Będziesz mógł dowolnie ustawić figury. F3 – przejście do wyboru figury, ENTER – akceptacja figury, DELETE po wybraniu figury – usunięcie.

BATTLE ISLE DATA II
Amiga
Kody dla jednego gracza: 1. LUMIT, 2. LUNAR, 3. LUTOF, 4. SONIX, 5. SOWYN, 6. SOSOO, 7. SONAF, 8. RACHE, 9. RAMPE, 10. RANGG, 11. FILMO, 12. FIEST, 13. FINXT, 14. EBENE, 15. EBSYL, 16. EBONY, 17. EBTAR, 18. KARST, 19. KANTO, 20. KAROT, 21. KAISR, 22. SYBIL, 23. SFINX, 24. SYNOM.
SECRET CODE: 1. DIONE, 2. NAIAD.
Kody dla dwóch graczy: 1. LUPOS, 2. SONNE, 3. SOTEX, 4. RASEN, 5. FISCH, 6. EBTON, 7. KABEL, 8. SYTAX.

BLUE MAX
Atari
Kiedy pojawi się R, naciśnij FIRE – zwolnisz do 100.

BODY BLOWS
Amiga
Wywołanie ukrytego menu: joystick w I porcie skierować w lewo, w II porcie w prawo – po ok. 4 sekundach pojawia się CHEAT MODE.

BOMBUZAL
Amiga
Kody do leveli: beginner – 0. BOMB, 8. ROSS, 16. RATT, 24. LISA, 32. DAVE, 40. IRON, 48. LEAD, 56. WEED, 64. RING, 72. GIRL, 80. GOLD, 88. OPAL, 96. SONG; medium – 4. FIRE, 12. LAMP, 20. TREE, 28. SINK, 36. BIKE, 44. BIRD, 52. TAPE, 60. VASE, 68. PILL, 76. SPOT, 84. PALM, 92. LOCK; expert – 0. SAFE, 8. WORM, 16. NOSE, 24. EYES, 32. HAIR, 40. SIGN, 48. MYTH.

BRAIN BALL
Amiga
Kody do leveli: 2. WELLDONE, 3. PPHAMMER, 4. FORTUNE, 5. READY, 6. STEADY, 7. NO GO, 8. JOYSTICK, 9. RUTODFGP, 10. DENISE, 11. BIGAGNUS, 12. CHIPCHIP, 13. HATTHATT, 14. FRANKLIN, 15. PJOTRE, 16. HUI LUIS, 17. ESCAPE, 18. CONTROL, 19. SPACE, 20. AMIGAFUN, 21. LAMBADA, 22. ERTERZUT, 23. LEVEL23, 24. BIGDREAM, 25. CINEMAXX, 26. SMARTIES, 27. LOGOGO, 28. SQUARES, 29. SPEEDIE, 30. SERPENT, 31. FLIPPER, 32. COFFEE, 33. DOENER, 34. NO COKE, 35. SMOKIE, 36. ALLSTAR, 37. SOTFWARE, 38. COMPUTER, 39. DISKFULL, 40. HARDWARE, 41. HOOLIGAN, 42. LEVEL 42, 43. OWLPARTY, 44. FREESHOT, 45. BIERZELT, 46. LAADAADI, 47. LAADAADA, 48. NOWAYMAN, 49. RUSHRUSH, 50. THE END.

BRUCE LEE
Commodore
Kiedy znajdziesz życie, zabierz je, wyjdź z komnaty i wróć do niej ponownie. Życie pojawi się znowu. Dalej już wiesz.

CAPTAIN GATHER
Atari
Inny tips: kiedy zginiesz, naciśnij jednocześnie HELP, START, OPTION, SELECT – zaczniesz od planety, na której zginąłeś, przy stanie 9 żyć.

CENTURION
IBM PC
Podczas bitwy wybierz FRONTIER (atak w linii) i SCIPIO's DEFENCE. Twoi ludzie poczekają, aż wróg się zbliży, i zaczną wymachiwać mieczami.
Podczas wyścigów rydwanów daj się wyprzedzić wszystkim, zjedź na prawo i ruszaj tak szybko, jak się da. Na najprostszym poziomie gwarantowane zwycięstwo.

CHASE HQ
ZX Spectrum
Na pierwszym poziomie, na rozwidleniu dróg walnij w pierwszy palik – 50000 punktów bonusu.

CHIMERA
Atari
Zanim zjesz chleb, zniszcz nim toster.

CJ IN USA
Commodore
Na końcu trzeciej planszy, kiedy dojdziesz do człowieczka z piłką, stań na podwójnej desce w rogu. Człowieczek podejdzie pod deskę i będzie czekał, aż zejdziesz. Wtedy rozwal go bombkami.
Naciśnij Q – skipper leveli.

COAL MINER
Commodore
Naciśnij C= – następny poziom.

CREATURES II
Commodore
Po uzyskaniu nieśmiertelności, klawisz CONTROL na powrót pozwala być śmiertelnym.

CRUISE FOR A CORPSE
Amiga, IBM PC
Zabójcą jest Dick.

CRYSTAL CASTLES
Atari
Stań w lewym górnym rogu i podskocz – level do przodu i 10.000 punktów.

DEFENDER OF THE CROWN
Amiga
Kiedy grozi ci atak na twój zamek, zmobilizuj wszystkie rezerwy i wyprowadź je w pole. Kiedy przeciwnik zaatakuje zamek, siła jego obrońców będzie taka, jak armii w polu. Po wygraniu bitwy wystarczy połączyć armię, podwajając liczebność sprzed bitwy.
Po podbiciu terytorium naciśnij jednocześnie H, J, K, L – otrzymasz 100 rycerzy.

DESERT STRIKE
Amiga
Kody do misji: 2. KQJMJTD, 3. JLLOLRF, 4. EEIITRS, 5. BVPNIRD. W innych wersjach: 2. EQAZHJR, 3. WLLOBEP, 4. WEPWVJL, zakończenie: PVFFCQQ, lub: 2. KQJQJTZ, 3. JLOLLRF, 4. ETOETRB, koniec – BVYNIRU.

DOUBLE DRAGON
Commodore
Naciśnij C= – skipper leveli.

DRILLER
Commodore
Klawiszologia: Q/W – obrót lewo/prawo, </> – przechylanie się na boki, P/L – widok góra/dół, strzałka do góry/= – lot do przodu/do tyłu, U – obrót o 180 stopni, I – statystyka, R/F – wznoszenie się/opadanie, A/Z – zmiana kąta obrotu pojazdu w oknie ANGLE, S/X – zmiana długości kroku w oknie STEP.

DUNE
Amiga, IBM PC
Kilka rad, które uchronią cię przed porażką: nie próbuj wody życia, dopóki Jessica nie pozwoli ci na to. Nie wysyłaj Fremenów z północy do zamieszkujących na południu – przestaną pracować i będziesz musiał ich rozdzielić. Z przemytnikiem (SMUGGLER) można się targować (ARGUE) – obniżenie ceny nawet do połowy. Sprzęt możesz odebrać dopiero po zapłaceniu. Zanim zrobisz zakupy, sprawdź wyposażenie (EQUIPMENT) poszczególnych siczy.

DYNA BLASTER
IBM PC
Kody: MOHAEITP, UXGKWBVK, MKNAOSEY, UBZZOEST, MKYAEIYH, MCNAHMLC, MVCEOOVT, UXNKWLLT, MXCCVLCH, MXEEMPPN, MWCCGBCA, UUKKMIKU, MAEESLKN, MANEBSNS, UBBOVIGY, UAYFVJVG.

DYNASTY WARS
Amiga
Kiedy pojawi się obrazek tytułowy, naciśnij F1 – będziesz mógł zmieniać levele.

EGGMAN
Kody: 1-8. IVANA, 9-16. NINJA, 17-24. ANITA, 25-32. KOHUT.

ELITE
Atari ST
Niektóre kody: 6354. AND, 7414. SEATS, 7511. THE, 8112. DRIVE, 9311. THE, 14341. WORLDS, 15232. HYPERSPACE, 16211. A, 17111. ON, 22211. LOCATE, 25112. COBRA, 27112. ARE, 27212. SHIPS, 29221. SMALL, 33121. MISSILE, 34124. OWN, 34427. THE, 35112. SHIELD, 36321. LEVEL, 36411. SINCE, 40114. AT.

F-15 STRIKE EAGLE
IBM PC
Na poziomie trudności ACE, po zniszczeniu celu katapultuj się w locie – maksymalna punktacja.

F-15 STRIKE EAGLE II
IBM PC
Kilka ojcowskich rad: ląduj z prędkością w zakresie 230–340 mph; nie ufaj autopilotowi bezgranicznie; niszcz lotniska ogniem z działka pokładowego; uważaj na samoloty lecące wyżej od ciebie.

F-29 RETALIATOR
Amiga
Wpisz się jako CIARAM – nieskończona amunicja.

FLOOD
Amiga
Kody: 1. FROG, 2. YEAR, 3. QUIF, 4. LONG, 5. WORD, 6. FRED, 7. WINE, 8. GRIP, 9. TRAP, 10. THUD, 11. FRAK, 12. VINE, 13. UMP, 14. NILL, 15. FOUR, 16. GRIT, 17. ZING, 18. JING, 19. LIDO, 20. POOL, 21. HATE, 22. REED, 23. LIME, 24. QIUD, 25. WING, 26. FLEE, 27. GIGA, 28. HEAD, 29. LOOP, 30. SING, 31. JOUX, 32. PINK, 33. GOGO, 34. LETS, 35. QUAD, 36. BRIL, 37. EGGS, 38. HENS, 39. HAIL, 40. SOAP, 41. FOAM, 42. MEEK.

FULL CONTACT
Amiga
Chcąc zabić przeciwnika, napisz QAZWXEDCRFVTGBYHNUJM.

GODFATHER
Amiga
Podczas pauzy napisz PIZZA HUT – nieśmiertelność.

GODS
Amiga
Kody do leveli: 2. MPA, 3. ZYW lub DLX, 3. MGW. Właściwe kody można zdobyć jedynie grając ze skończoną ilością żyć.

GOTHIC
Commodore
Kiedy zabraknie ci ognistych kul, niszcz druty naciskając CONTROL.

GUENIE
Commodore
Klawisz + dodaje żyć, – przenosi na następny level.

HERO
Atari
W braku bomb, strzelaj w ścianę. Efekt ten sam.

HISTORY LINE 1914–1918
Amiga
Kody do map: TRACK, HUSAR, BEAST, LIGHT, SCROL, VIRUS, BRISON, TROLL, UBOOT, GROUD, ROYAL, WATER, SKILL, SKULL, AUDIO, SPELL, CAMEL, FLAGS, STORY, SCOUT, GREEN.

HOLLYWOOD POKER PRO

Atari ST

Naciśnij jednocześnie SHIFT, H, F9, a następnie DROP. Alternatywnie ALT, H, F9, potem DROP. Zawsze wygrasz rozdanie.

HUMANS

Amiga

Pełny zestaw kodów: 1. DARWIN, 2. ANDIE PANDY, 3. GET A LIFE, 4. CARLOS, 5. HOWIE, 6. MOOBLE, 7. CSL, 8. THE HUMBLE ONE, 9. PIXIE, 10. MILESTONE, 11. WAR WAR WAR, 12. J MCKINNON, 13. UNLUCKY, 14. BLUE MONKEY, 15. RED DWARF, 16. BAD TASTE, 17. THE KITCHEN, 18. CJ, 19. SORT IT OUT, 20. SMART, 21. VILLA3BORO2, 22. EARLY MORNING, 23. BORO4LEEDS1, 24. EASY LIFE, 25. JIMS TIES, 26. PARKVIEW, 27. NICENEASY, 28. GREEN CARD, 29. COOKIE, 30. MACCY MALC, 31. RAVING BURK, 32. YOU GOT ME, 33. SGNIMMEL, 34. MINISTRY, 35. MAD FREDDY, 36. BIZARRE, 37. FREE SCOTLAND, 38. APPLE JUICE, 39. PAYDAY, 40. BANNANA MOON, 41. BONUS, 42. BOUNCING, 43. NO MONEY, 44. A S F, 45. VISION, 46. SISTERS, 47. FAST FASHION, 48. CARGO, 49. RAB C NESBITT, 50. RANGERS, 51. RAINBOW, 52. DOODY, 53. MIGHTY BAZ, 54. TIRED, 55. CONSOLIDATED, 56. STAY HAPPY, 57. AMERICA, 58. ANOTHER DAY, 59. ISOLATION, 60. PROMISED LAND, 61. DAEMONSLATE, 62. BIG RAB, 63. MIAMI VICE, 64. MARGARET M, 65. A34732473, 66. HELP ME, 67. THE EXILES, 68. EIGHTLANDS, 69. WINE AND DINE, 70. NIN, 71. TECHNO PHOBE, 72. GETTING THERE, 73. TIME IS, 74. RUNNING OUT, 75. LORDS OF CHAOS, 76. NOW ITS DONE, 77. IM OUT OF HERE, 78. HERES TO A, 79. BETTER LIFE, 80. BYE BYE BYE.

IMPOSSAMOLE

Atari ST

Podczas gry naciśnij SPACJĘ – wszystkie stworki znikną. Działa tylko raz na każdym levelu.

INCREDIBLE MACHINE, THE

IBM PC

Kody do leveli: DYNAMIX, MACHINE, HOT DOG, DISK, SHUTTLE, SATURN, KING, DRAGON, ANTS, BASEBALL, BEAR, FISH, DALE, CHESTERTON, SIZE, IRELAND, WORD, BRIEF, HOT DOG, COUNTDOWN, PSALMS, TANK, NIGHT, GAMES, WESTERN, LOG HOME, GRAPHICS, KNUTH, DONALD, COMPACT DISK, SHAVER LAKE, RHEUMATISM, HARPSICHORO, MARKET, DESK, MYRTLE, QUATERNION, AQUARIUM, SHOE, FLOWER, STORE, CLARE, KERRY, FLANGE, SEASON, TRIBOLOGY, ABRASIVE, DEFORMATION, ELASTIC, ADHESION, SPECTRA, INDUCTION, POLARIZATION, OVERJOY, DISCURSIVE, CROSS, CHOCOLATE, PLATO, WELLSPRING, HYDROPLANE, PALM, SOMBRERO, JOIST, ASTRONAUT, MARIONETTE, OSMIUM, ASSURANCE, CALCULATOR, SUPERIOR, PHILHARMONIC, ANGULAR, ZIPPER, UMPIRE, RECOVER, SHADOW, IONIZE, QUAKE, OCTOBER, BILATERAL, LYRIC, NEEDLE, THEORY, LOBSTER, SAMURAI, SPLICE, GULF, RHOMBUS, OLIVE, POLYNOMIALS, PARAMETRIC, SOLAR SYSTEM, MARBLE, HEAVY, REPUBLIC, QUATRAIN, TYRANNOSAUR, SULFURIC, DOPA, MINARET, DOVETAIL, JASMINE, WRANGLE, KUDOS, CULDE SAC, YODEL, XYLOPHONE.

INTERNATIONAL KARATE +

Amiga

Podczas gry naciśnij T – urozmaicenie widoku.

Commodore

Zatrzymaj grę klawiszem RUN/STOP. Podczas pauzy będą ćwiczyć karatecy. Jednoczesne naciśnięcie 1 i Q zwiększy tempo walki, kombinacja 3 i E przywróci poprzedni stan.

KRAKOUT

Commodore

Na liście najlepszych wpisz się jako C. Od tej pory jesteś nieśmiertelny.

LEADERBOARD GOLF

Commodore

Oto wykaz minimalnych i maksymalnych zasięgów uderzeń kijami różnego rodzaju (typ kija, min, max): 1W – 156/269, 3W – 129/246, 5W – 110/234, 1I – 111/219, 2I – 96/209, 3I – 81/195, 4I – 72/191, 5I – 62/180, 6I – 54/168, 7I – 44/153, 8I – 35/138, 9I – 25/120, PW – 12/80.

LED STORM

Amiga

Rozpoczynając grę napisz DAVIDBROADHURSTWANTSTOCHEAT – nieśmiertelność.

LETHAL WEAPON

Amiga

Na levelu 1.1, wysoko w powietrzu znajduje się dodatkowe życie. Aby je zebrać wskocz na niewidzialną podłogę i wejdź po niewidzialnej drabinie. Wskakując na następną niewidzialną podłogę możesz zebrać punkty i pistolet. Podobnie postępuj na levelu 2.1 – chcąc zebrać życie nad drzwiami należy wskoczyć na niewidzialną podłogę przy poprzednich drzwiach, unikając dzięki temu skakania po łańcuchach.

Cheaty (wpisuj trzymając wciśnięty ALT): Y + M – wyłączenie tła, Y + N – włączenie tła, Y + I – wyłączenie kolizji, Y + Q – następny level. Na klawiaturze niemieckiej zamiast Y używaj Z (Z + M, etc.). Po wyłączeniu tła możesz poruszać się po całej planszy.

Inna wersja kodów do misji: 1. ABSAOUL, 2. OPUBUR, 3. ITYCOL, 4. KPTEMS, 5. TAEYMT.

W pokoju z komputerem napisz ASCUOL – zaliczenie pierwszej misji.

LHX ATTACK CHOPPER

IBM PC

Warto zostawić jednego Sidewindera w zapasie na powrót do domu. Kiedy ktoś cię zaatakuje, odwróć się błyskawicznie (0 lub 9), fire & forget. Jeśli nie masz Sidewindera, użyj pocisku Hellfire.

Obsługę wyrzutni zacznij ostrzeliwać z działka, kiedy prawdopodobieństwo trafienia będzie wynosiło 20%. Zanim zbliżysz się do 40%, problem przestanie istnieć. Klawiszem W możesz zmienić cel misji.

Kiedy ostrzeliwujesz z działka cel w powietrzu, celownik na HUD nie zostaje zablokowany – trzeba naprowadzać celownik ręcznie.

LOGO

Amiga

Kody do leveli w grze pierwszej: SPB3, MKJR, SSPZ, EWBM, 23YF, MPJW, VKS6, PZM1, P1M2, MWJ4, JOG2, VYSN, PHMI, TINE.

LOST PATROL

Amiga

Po każdym ruchu zarządzaj dziesięciominutowy odpoczynek. Siły twojego oddziału będą się zwiększać, ale nie będziesz mógł przestać stosować tej metody.

LOST VIKINGS, THE

Amiga

Kody: GR8T, TLPT, GRND, LLM0 (zero na końcu), FL0T (zero w środku), TRSS, PRHS, CVRN, BBLS, VLCN, QCKS, PHR0 (zero na końcu), C1R0 (j.w.), SPKS, JMNN, TTRS, JLLY, PLNG, BTRY, JNKR, CBLT, H0PP (w środku), SMRT, V8TR, NFL8, WKYY, CMB0 (na końcu), 8BLL, TRDR, FNTM, WRLR, TRPD, TFFF, FRGT, 4RN4, MSTR.

MAGIC MARBLE

Amiga

Kody: 1. ADVERTISER, 2. TOOTHPASTE, 3. CLEVERNESS, 4. TELEVISION, 5. COMPLICATE, 6. EVERYWHERE, 7. CONECTION, 8. COPYWRITER, 9. CIGARETTES, 10. IMPOSSIBLE, 11. INTERESTED.

MAGIC SERPENT

Amiga

Na planszy tytułowej naciśnij po kolei wszystkie klawisze – nieskończenie wiele żyć.

MEGA LO MANIA

Amiga

OBERON: EPYBALWOKNG – 174 ludzi, VAAAAVOFZNC – 250, AIJAIDSLIIV – 306, QXYCENDAVIO – 366, JDQAENOXROS – 347, DHKDUHSUFVQ – 411, KZLDZJVSMJZ – 463, SBDATWLRTDD – 507; SCARLET: CYYAIALILHU – 186, KBSBIYQRHUE – 286, VYNAFKFXWVX – 500, PHPDNHGPBDJ – 413, ZAKCXYMAEGD – 12; CESAR: OARAFOLNLBT – 195, XJHDTDMOQNZ – 205, RCMATZCSBVF – 255, VPFBFCCKPIJ – 342.

Kiedy przydzielasz ludzi na wyspę, a nie jesteś ostatni, dziel ich według własnego uznania, wybuduj zamek w wybranym sektorze i natychmiast wycofaj ludzi w miejscu, gdzie zostali przydzieleni. Zależnie, jak szybko to zrobisz, możesz odzyskać nawet pełny skład.

MIDNIGHT RESISTANCE

Amiga

Podczas demonstracji napisz ITS EASY WHEN YOU KNOW HOW – nieśmiertelność.

MINER 2049'ER

Commodore

Naciśnij i trzymaj FIRE lub SPACJĘ – następna plansza.

MR DO's CASTLE

Commodore

Kiedy zaświecą się dwie cegiełki, strąć je młotkiem i wejdź do bramy u góry. Na krótko jesteś nieśmiertelny i możesz zabijać stworki młotkiem. Później stworki zaczynają się rozmnażać.

NARCO POLICE

Amiga

Podczas gry napisz CONGR i naciśnij RETURN – sekwencja końcowa.

NAVY SEALS

Amiga

W tabeli najlepszych wpisz się jako PSBOYS. Podczas gry naciśnij kolejno H, pauzę oraz ESC – następny poziom.

NBA LAKERS vs CELTICS

IBM PC

Podane zestawienie umożliwia udzielenie poprawnej odpowiedzi na pytanie komputera. Kolejno: zespół (TEAM), lata w lidze (YEARS), zwycięstwa (WINS), porażki (LOSES), procent czegoś tam (%).

LAKERS – 38, 276, 180, 605. CELTICS – 31, 257, 170, 601. 76'ERS – 35, 167, 143, 539. BUCKS – 17, 84, 78, 519. KNICKS – 25, 103, 102, 502. SUPERSONICS – 11, 55, 55, 500. PISTONS – 25, 87, 89, 494. WARRIORS – 24, 94, 104, 475. ROCKETS – 12, 31, 39, 443. HAWKS – 28, 98, 116, 458. TRAILBLAZERS – 12, 31, 39, 443. NUGGETS – 11, 33, 47, 413. JAZZ – 6, 18, 26, 409. CAVALIERS – 6, 12, 20, 375. BULLS – 15, 36, 65, 356.

NEURONICS

Commodore

Kody: 2. CIBCLM, 3. HULATI, 4. TMBFHS, 5. XTOAEL, 6. ZYORZY, 7. TXYFWT, 8. YRYQTX, 9. tu blokuje się złamana wersja.

NINJA SPIRIT

Amiga

Naciśnij jednocześnie F9, lewy SHIFT i CAPS LOCK – wyłączenie czasu oraz kolizji.

ONE MAN AND HIS DROID

Atari

Pozostałe kody: 15. CURRY RICE, 16. COFFEE, 17. CASSETTE, 18. TELESCOPE, 19. COMPUTER, 20. EDACREDA.

Spectrum

Kody: 2. EMPIRE, 3. PREDATORY, 4. RUMINATE, 5. RYEGRASS, 6. VALCUM, 7. VAMPIRE, 8. RAGOUT, 9. GRAIN, 10. AASVOGEL, 11. BLIZZARD, 12. CLOCHE, 13. COLANDER, 14. ECTOPLASM, 15. ECOLOGY, 16. FEROCIOUS, 17. FETLOCK, 18. GOOSEBERRY, 19. GRAVITATE, 20. UPANDAWAY.

OPERATION BLOOD

Atari

Zatrzymaj grę SHIFT-em, następnie naciśnij go ponownie i trzymaj – będziesz mógł niszczyć śmigłowce z pistoletu.

Na planszy tytułowej napisz BC. Podczas gry naciśnij jednocześnie SELECT, OPTION i CONTROL oraz: ESC – extra granaty, strzałka do góry – extra magazynki, przecinek – dodatkowa energia, T – następny level.

OUTRUN

Amiga

Podczas gry naciśnij RED BARCHETTA, dzięki temu: S – kolejny etap, T – dodatkowy czas, B – rozpoczęcie gry od początku.

OVER THE NET

Amiga

Jeśli wygrasz z komputerem i nie chcesz stracić prowadzenia, naciśnij ESCAPE – zakończenie meczu przy aktualnym stanie.

Kiedy twoja drużyna przebije piłkę na stronę przeciwnika, poczekaj chwilę sto-

jąc przy siatce. Kiedy przeciwnik będzie przygotowywał się do ścięcia, biegnij w tył i ustaw się w linii ze swoim zawodnikiem. Przy takiej obronie każde ścięcie zostanie odebrane.

Kiedy twój zawodnik serwuje wysoko i z podskoku, stań naprzeciwko zawodnika stojącego przy siatce. Kiedy piłka będzie tuż nad ziemią, pchnij joystick do góry – spowodujesz nieporozumienie u przeciwników.

Jeżeli w czasie serwu piłka spadnie ci na ziemię, wykonaj szybko: joystick w kierunku serwu + fire – sędzia nie zagwiżdże.

Blokuj piłkę tylko przy ścięciach mistrzów każdego etapu mistrzostw. Szansa zablokowania piłki u innych drużyn jest bardzo mała.

PIRATES
Amiga

Rozpoczynając nową karierę, warto wpisać się na przykład jako: DRAKE, COLUMB, COOK, DA GAMMA, PINZON, etc.

Rozkład jazdy Treasure Fleet.

Lata 1560 – 1600:

Cumana – early October, Puerto Cabello – late October, Maracaibo – early November, Rio de la Chacha – late November, Nombre de Dios – early December, Cartegena – late December, Campeche – late January, Vera Cruz – early February, Havana – Early March, Santiago – late March, Florida Channel – late April.

Lata 1600 – 1620:

Cumana – early October, Caracas – late October, Maracaibo – early November, Rio de la Hacha – late November, Santa Marta – early December, Puerto Bello – late December, Cartagena – early January, Campeche – early February, Vera Cruz – late February, Havana – late March, Florida Channel – late April.

Lata 1620 – 1640:

Caracas – early September, Maracaibo – late September, Rio de la Hacha – early October, Santa Marta – late October, Puerto Bello – early November, Cartagena – early December, Campeche – early January, Vera Cruz – late January, Havana – late February, Florida Channel – late March.

Lata 1640 – 1660:

Caracas – early October, Maracaibo – late October, Rio de la Hacha – early November, Santa Marta – late November, Puerto Bello – early December, Cartagena – early January, Campeche – early February, Vera Cruz – late February, Havana – late March, Florida Channel – late April.

Lata 1660 – 1680: zobacz rozkład na lata 1620 – 1640.

Lata 1680 – 1700:

Caracas – early October, Rio de la Hacha – late October, Santa Marta – early November, Puerto Bello – late November, Cartagena – late December, Campeche – late January, Vera Cruz – early February, Havana – early March, Florida Channel – late April.

Zajęcie któregoś z miast przez kraj inny niż Hiszpania, spowoduje zmiany w terminie przybycia Floty Skarbowej.

PLATOON
Amiga

Po wczytaniu gry napisz HAMBURGER HILL, używając znaku - z klawiatury numerycznej. Odtąd F1..F4 zmiana levelu.

POPULOUS II
Amiga

Tworząc swoją postać, napisz ADKITDJCVQWIRWRL. Miejsce walki nazwij LDNEAB.

POWER SISTERS
Commodore

Naciśnij jednocześnie SHIFT, W, A, Z – skipper leveli. Znane z GIANA SISTERS pomocne murki, w PS cofają o kilka plansz do tyłu.

PP HAMMER
Amiga

Wpisz się jako TRITOON. Odtąd działają kody: 2. TCJHHTCE, 3. ABGHBSUE, 4. DWWGDJTD, 5. WVJFUICC, 6. SUGFWHUC, 7. ASWERFTB, 8. ERTDTEHA, 9. AJFCGDVA, 10. THCDIBIW, 11. AGSDCAHW, 12. EFIADWCV, 13. BDBBVUJU, 14. UCVBATEU, 15. BBGVRSDT, 16. FADWTRVS, 17. AVUAGIFS, 18. TURSIHBR, 19. BTDSDGAR, 20. FRARFESJ, 21. BJJUWDCI, 22. UIGUBCUI, 23. BGWTSATH, 24. FFTHTWHG, 25. REFHSVVG, 26. RCCHFTJF, 27. CBSHHSIF, 28. CAIIBRDE, 29. JVBJDIRD, 30. JUVJUHFD, 31. CTICAGDC, 32. CRBDRERB, 33. RJUDTDFB, 34. RIGWGCEA, 35. CHDWIBWA, 36. CFTVBWFW, 37. SERFEVAV, 38. SDDFVUWU, 39. DBAEASRU, 40. DAJDRRBT, 41. RWGDTJTT, 42. RUWDGHSS, 43. DTTDJGGS, 44. DSFIDFVR, 45. SJCJFDJJ, 46. SISJWCIJ, 47. DHIGBBDI, 48. DFBHRWRH, 49. TEVHJVFH, 50. ADHTSUEG, 51. ECESFTWG, 52. AAURHRGF, 53. SWRUBJBE, 54. WVDUDIAE, 55. ETATVGSD, 56. ASJWAFBC, 57. TRCWREAC, 58. AIWVTCSB, 59. EHIWGBCB, 60. AGGAIAUA, 61. UEWBCVSW, 62. BDTBEVGW, 63. FCFCVTUV.

PREHISTORIK
IBM PC

Na początku każdego etapu, przy strzałce uderz kilka razy maczugą na prawo i lewo – dostaniesz żarcie.

PRIDE
Commodore

Hasła do wpisywania w opcji ENTER PASSWORD: 2. LOAD SYNTH, 4. ICELAND SUMMER, 5. A DAY IN THE LIFE, 6. TEARS OF A CLOWN, 7. MEMPHIS SKY, 8. WHEATLAND, 10. WITHIN THE LIFE.

PRINCE OF PERSIA II
Kody (nr strony, gwiazdka): 1. 3, 2. 3. 8, 4. 5, 5. 1, 6. 6, 7. 1, 8. 4, 9. 9, 10. 10, 11. 7, 12. 2, 13. 9, 14. 7, 15. 6, 16. 5, 17. 4, 18. 10, 19. 3.

Q. D. McDRAW
Commodore

Naciśnij RUN/STOP – przejdziesz 4 etapy.

RAINBOW ISLANDS
Amiga

Kody na planszy tytułowej: BLRBJSBJ, RJSBJSBR, SSSLLRRS, BJBJBJRS, LJLSLBLS, SJBLRJSR, LBSJRLJL.

RALLY SPEEDWAY
Atari

Przytrzymując ESC spowalniasz grę.

RESOLUTION 101
Amiga

Naciśnięcie M + P zatrzymuje czas.

SABOTEUR
Commodore, Spectrum

Hasła do poziomów: 1. JONIN, 3. KIME, 4. KUJI KIRI, 5. SAIMENJITSU, 6. GENIN, 7. MI LU KATA, 8. DIM MAK, 9. SATORI.

SOLO FLIGHT II
Atari

Namiary na lotniska (VOR 1–VOR 2). Stan Kansas: Wichita 221–001, Lyons 252–336, Emporia 225–022, Chanute 154–052, Alina 295–335, Topeka 330-016, Kansas City 065–036.

Stan Washington: Portland 223–001, Salem 224–278, Kelso 251–350, Olympia 284–344, Seattle 314–010, Chelan 060–035, Yakima 142–059.

Stan Colorado: Asren 223–061–2000 stóp, Pueblo 143–074–1000, Glenwood 264–343–2000, Vail 184–030–2500, Boulder 035–037–500, Steamboat 334–008–2000.

SPHERICAL
Amiga

Kody: RADAGAST, YARMARK, PROSLAYER, MIRGAL, GUMBA, GLIEF, ORCSLAYER, SKYFIRE, GHANIMA, MOURNBLADE, CHACMAL.

STARQUAKE
Atari

Kody teleportacyjne: 1. TRIAD, 2. VERNX, 3. WHOLE, 4. MINIM, 5. SALCO, 6. ATARI, 7. PENTA, 8. COSEC, 9. Z.A.P., 10. ARTIC, 11. CRASH, 12. ARGON, 13. QUARK, 14. DELTA, 15. SECON.

SUPER CARS II
Amiga

Wpisz się jako RICK lub ODIE – więcej kasy.

SUPER FROG
Amiga

Kody do niektórych etapów: cyrk – 2. 882311, 3. 992334, piramida – 2. 818234, 3. 182394, 4. 298383, zima – 1. 452234, 2. 383772, 3. 093195, kosmos – 1. 387211, 3. 017632, 4. 398112.

SWIV
Commodore

Na początkowe pytania odpowiadaj SILKWORM – dodatkowe życia i inne ułatwienia.

TERMINATOR II
IBM PC

Reszta kodów (top/bottom): 26. 4932/1024, 27. 3751/3(9,8)240 – to nie pomyłka, 28. 6198/9944, 29. 6049/2250, 30. 9577/9(8)326 – j.w.

TREASURE ISLAND DIZYY
Amiga

Chcąc latać napisz ICANFLY.

TURRICAN
Amiga

Na listę najlepszych wpisz się jako BLUESMOBIL – 99 żyć i wiele rodzajów broni.

U 235
Atari

Kody: 1. HAHA, 2. JALI, 3. MARK, 4. KORA, 5. PONT, 6. GAJA, 7. RORK, ONTA, SAND, AKAR.

VENDETTA
Commodore

Jednoczesne naciśnięcie klawiszy 6, 7, 8, 9, U, N, M przenosi do następnego poziomu. Naciśnięcie RESTORE powoduje powrót na początek układu.

Aby uwolnić dziewczynę w samolocie, kable bomby przecinamy w kolejności (dla używających monitorów mono): środkowy, lewy, prawy.

Aby skończyć grę, należy zabić wszystkich bandytów w parku i podnieść dziadka, leżącego przy pomniku.

WINTER CHALLENGE
IBM PC

Skacząc na nartach wybij się dolnym klawiszem kursora. Lądując naciśnij ENTER.

WONDERBOY
Commodore

Na końcu areny, kiedy walczysz z niedźwiadkiem, kolejno: zabij go, a następnie weź czas – lepsza punktacja.

WORLD SOCCER
Commodore

Broniąc karnego nie ruszaj się.

ZANY GOLF
Amiga

Na ostatnim poziomie jest mysia dziura, z której wyglądają oczy. Kiedy staną się czerwone, wrzuć do dziury piłeczkę – trafisz na tajny poziom MYSTERY.

ZGADULA 1.0
IBM PC

Koło ma zadane dwa cykle obrotów, które się powtarzają. Cykl pierwszy (może się zacząć w dowolnym miejscu): 50 – 250 – 500 – 1000 – 2000 – 250 – 100 – strata losu – 50 etc. Cykl drugi (j.w.): 750 – 1500 – wolny los – 50 – 250 – 500 – 100 – bankrut. Przeciętnie co dwie pełne kolejki następuje zmiana cyklu.

ZORRO
Commodore

Garść rad. W studni jest tajne przejście. Kwiat służy do przeciążenia windy w komnacie z kielichem i kulą. Klucz służy do otwarcia drzwi w komnacie z kanapą. Butelkę z tej samej komnaty daj pijakowi. Byka oznakujesz piętnem rozgrzanym w ogniu. Dzwony powieś w dzwonnicy koło cmentarza. W podziemiach nie zbieraj worków ze złotem, bo zgubisz drogę. Podczas gry naciśnij L.

Wśród nawały tipsów znalazł się jeden niepodobny do innych. Oto cheat do programu graficznego ADVANCED ART STUDIO (Commodore): jeśli przytrzymasz klawisz SPACJI i M, to naciskając klawisz K powodujesz zmianę urządzenia sterującego (joystick, mysz, klawiatura).

Dziękujemy autorom tipsów: Bartosz Siara, Aleksander Grąbczewski, Przemek i Miłosz H., Trybcio, Gęba, Andrzej Romański, Rafał Grala, Bartek Mosiejowski, Dzieju i Keni, Pasożyt, Ramirez, Erotoman, Michał Wójcicki, R. Mejnarowicz, Mike Bayer, Łukasz Adamczyk, Viper, Domini, Misiek, Krzysztof AMRA Czaplicki, Tomek Skałkowski, Dziński & Qba, Kurak, Sluggard, King T. B., Kufel, Ziem Hołdys, Delikate Kuba, Witek Rosłon, Ace, Roadblack, Secam, A. Z., Michał Wolak, Żaba, Grzesiek Bogucki, Gato, Tomasz Szeląg, Lucky Blighter, Wronek, Maciej Błażejczyk, The Hammer, Jajo, Marek Bobakowski, Michu, Rob McQlig, Undertaker, Deathlike Kuba, Michał Bliźniak, Modelka, Chris N., X-boy, Robert Malara.

DYNA BLASTER




DYNA BLASTER to niewielka, niepozorna gierka, której pomysł został zaczerpnięty z najwcześniejszych realizacji gry ERIC AND THE FLOATERS na Amstrada, MSX-a i ZX Spectrum.

Wszystkie role obsadzone są przez robociki. Zły skrzydlaty robocik porwał nadobną robocikową. Ty – jej ukochany robocik – wyruszasz na ratunek. Na każdym z ośmiu etapów docierania do serca warowni pokonujesz osiem plansz – labiryntów rojących się od wszelakiego robactwa. Podstawową bronią jest tu spryt, a dodatkami – sprawne palce oraz bomby!

Raz postawiona bomba wybucha po kilku sekundach, niszcząc wszystko w zasięgu jej wybuchu. Nie narusza tylko struktury labiryntu, ale usuwa brązowe mury. Zasięg wybuchu, liczba bomb możliwych do ustawienia naraz oraz inne gadżety – detonator, kamizelka ochronna itp. można uzyskać zbierając odpowiednie ikony, które odsłaniają się czasem po zburzeniu kawałka muru. I tak:

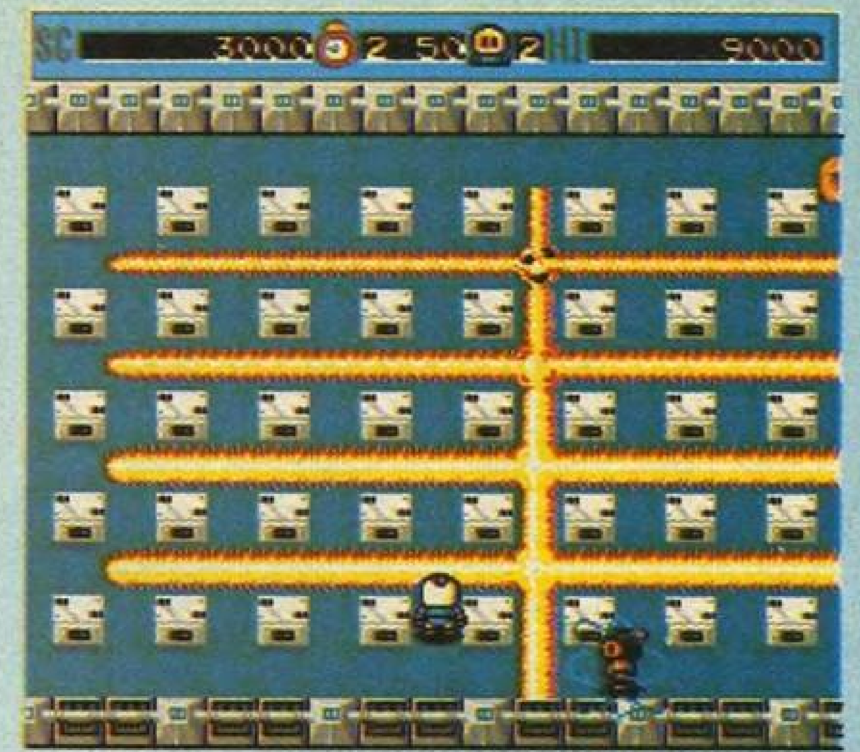
Bomba – dodaje jedną bombę do zapasów
Ogień – powiększa zasięg wybuchu (w gwarze blastrowej: moc piardu)
Robocik – dodatkowe życie
But – przyspieszenie
Serduszko – detonator (odpalanie bomb na klawisz)
Bomba z kreseczkami – możliwość mijania postawionych bomb
Mur – możliwość przechodzenia przez mur
Kamizelka – chwilowa nietykalność

Tylko Bomba, Ogień i But zostają w posiadaniu po stracie życia, pozostałe udogodnienia trzeba zdobyć jeszcze raz. Oprócz tego masochiści grający w trybie HARD dostają do zbierania cały garnitur czaszek.

Błąkające się po labiryntach zabijaczki można podzielić na powolne i szybkie oraz na przenikające i nie przenikające przez mury. Nazwy zwyczajowe – miotła, prosiak, balon, ciasteczkowy potwór – najdoskonalej określają aparycję tego towarzystwa.

Obok samotnego przemierzania krainy DYNA BLASTER, gra posiada rozbudowany system pojedynków (BATTLE), w których może brać udział nawet czterech graczy. W przypadku wersji na PC potrzebne są dwa joysticki i jedna klawiatura, zaś na Amidze potrzebny jest specjalny interfejs czterojoystickowy. Gra w czwórkę daje dużo radości, szczególnie jeśli się jest tym jedynym, który pozostał nie spopielony

Martinez
Współpraca: Fazi





Siarczysty piard targną powietrzem, mury Jerycha runęły, ostał się ino smród zwęglonych ciał, PC

HUDSON SOFT'92

1MB AMIGA
PC VGA, SB

Ile dyskietek? PC 1

ZRĘCZNOŚCIOWA

90% Grafika | 100% Dźwięk | 100% Miodność — SUPER

JAMES POND 2



Co charakteryzuje uczciwą zręcznościówkę? Dobra grafika, szybka akcja, głupi pomysł i nie za niski poziom trudności. JAMES POND i JAMES POND 2: ROBOCOD spełniają wspaniale wszystkie te warunki. Do tego obie gry mają swe realizacje na Amidze i na IBM PC, przez co znajdują niemałe grono zwolenników. Bohater to skrzyżowanie kaczki z foką – w pierwszej części przemierza głębiny, w drugiej mrozi się na Arktyce, a w nadchodzącej trzeciej... zobaczymy.

Autorzy ROBOCODA trochę przesadzili ze sztuczkami programistycznymi – od migoczącego tła i nieustannie zmieniających się kolorków potrafią rozboleć oczy. Za to elektroniczno-dyskotekowa muzyka staje się po pół godzinie zbyt nudna, na szczęście daje się doskonale wyciszyć.

Akcja rozgrywa się w śnieżnej scenerii Arktyki, gdzie dzieje się coś niedobrego. To pingwiny dostały hopla i prawdopodobnie wyżerają promieniotwórcze ryby, wysyłane tu z rwących potoków Ukrainy. Główny obiekt scenerii stanowi wysoki zamek z mnóstwem pozamykanych drzwi, za którymi znajdują się zwariowane krainy misiów, ptaszków i innych jadowitych żyjątek. Po wejściu, wewnątrz, trzeba znaleźć pingwina albo dwa i udać się do słupa połyskującego różową lampką. W ten sposób należy oczyścić cały teren z czarno-białych zawadiaków.

Nie zapominaj o zbieraniu życiodajnych i wartościowych przedmiocików – nie będziesz miał wątpliwości co jest szkodliwe, a co korzystne dla zdrowia ROBOCODA.

Call A. Fior

MILLENIUM'91/93

AMIGA
ATARI ST
PC VGA, SB

Ile dyskietek? PC 2

ZRĘCZNOŚCIOWA

85% Grafika | 80% Dźwięk | 85% Miodność

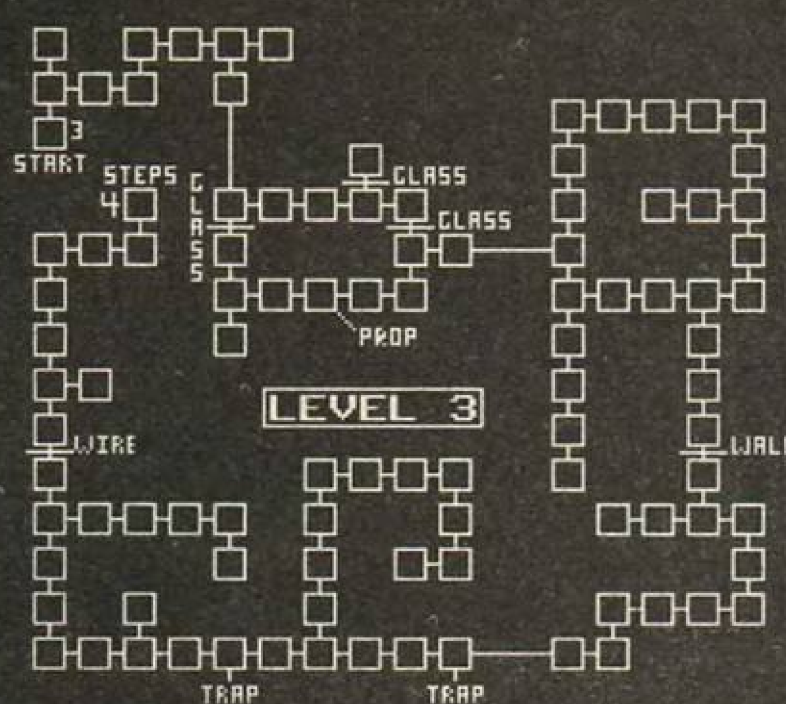
WAXWORKS



Drzwi nagle otworzyły się. W jaskrawym świetle ujrzałeś sylwetkę dobrze zbudowanego mężczyzny w zdecydowanie za małej marynarce. Osiłek przedstawił ci się jako asystent twojego niedawno zmarłego wuja i zaprosił cię do środka. Po chwili miałeś już w ręku kryształową kulę – rodzinny klejnot, którego magiczna moc pozwala na kontaktowanie się ze zmarłymi.

Z pierwszej rozmowy z wujem dowiedziałeś się o przekleństwie, jakie od wielu generacji ciąży na twojej rodzinie oraz o celu twej misji. By klątwa wiedźmy prysła, musisz zdobyć cztery magiczne przedmioty ukryte w czterech strefach na wystawie figur woskowych, a następnie rozprawić się ze sprawczynią wszystkich nieszczęść.

Do roboty. Na ekranie masz okno widokowe oraz okno komunikatów i okno rozmów i kieszeń – to całe wyposażenie, dzięki któremu poruszasz się po świecie. Dodatkowo o twoim stanie informują cztery współczynniki: HP (zdrowie), LEV (numer podpoziomu głównego etapu), EXP (doświadczenie) i PSY (energia psychiczna, niezbędna by używać kryształowej kuli).



Już stąd nie wyjdziesz, Amiga

Gra składa się z czterech części, które można przechodzić w dowolnej kolejności. W tym numerze zajmiemy się dokładnie Piramidą, zaś w numerze następnym rozwiążemy trzy pozostałe: Kubę Rozpruwacza, Kopalnię i Cmentarz.

PYRAMID

W pierwszej przecznicy po prawej znajdziesz wiele przedmiotów. Koniecznie zabierz: papirusy, sztylet, śmieć, olej, lampę, broszkę, i odważnik.

Na pierwszym piętrze labiryntu będziesz musiał znaleźć sposób na zabicie aligatora w basenie. Najprostsze będzie dojście do drugiego poziomu, gdzie znajduje się urna z zabalsamowanymi organami i wnętrznościami. Rozbij dzbanek stojący z przodu basenu, cofnij się, a gdy aligator wyjdzie, rzuć w niego dzidą.

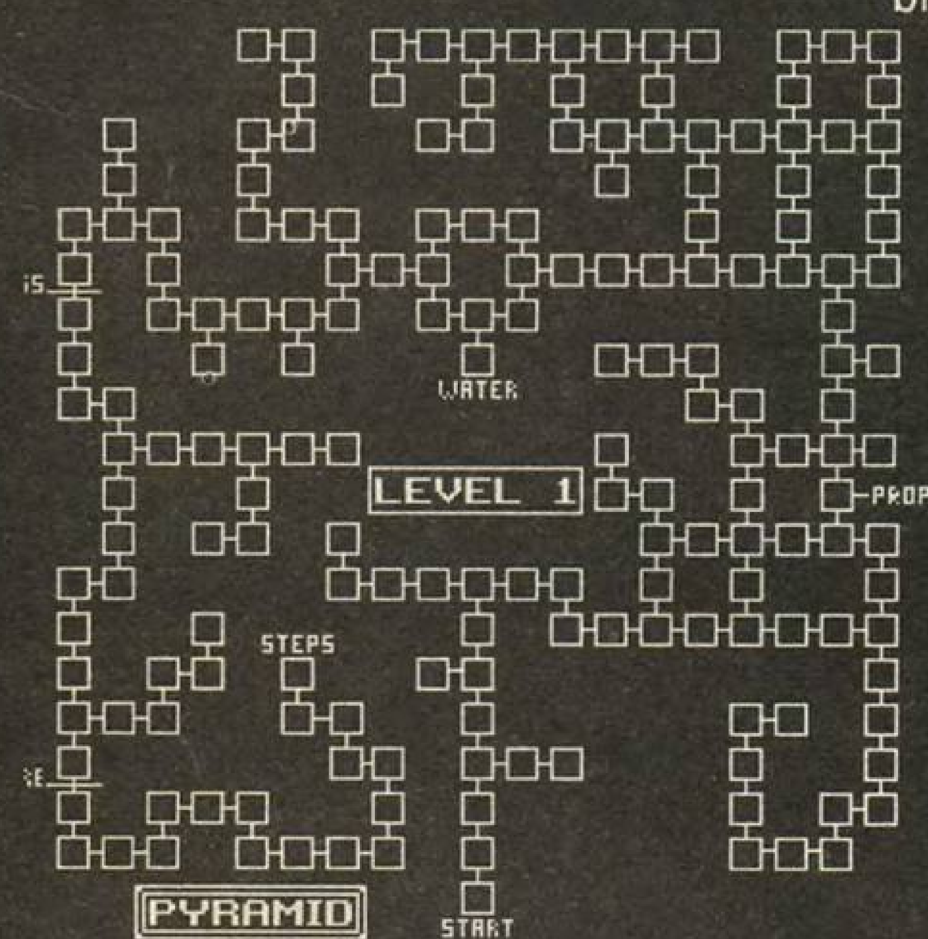
Dalej czeka cię pierwsza walka. Kliknij na skrzyżowane szpady, a następnie zadawaj różnorodne ciosy. Próbuj koncentrować swoje ataki na tej ręce, w której przeciwnik trzyma broń.

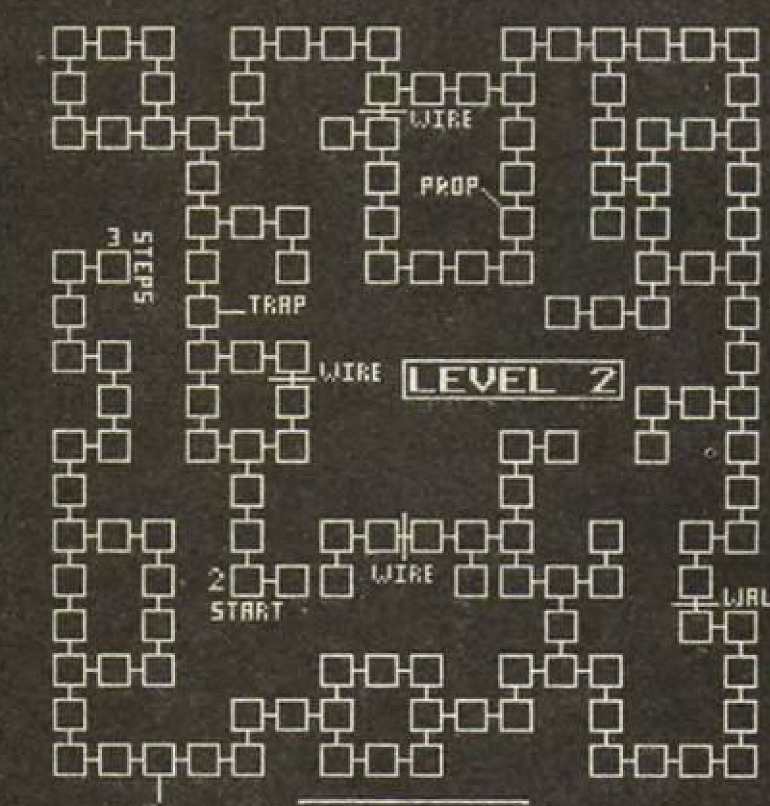
Gdy przeciwnik padnie, pamiętaj by zabrać jego oręż. Znajdź dwie sterty piachu (SAND), a na północy statuę niewolnika. Weź kamerton 440 Hz (z lewego dzbanu) i użyj go przy szklanej ścianie w lewej części labiryntu. Na północ znajduje się skarbiec, w którym znajdziesz odważnik i kafel. Kierując się do schodów miej oczy szeroko otwarte. Opcją AVOID omiń pułapkę z drutu i schodami w górę.

Aby drzwi się otworzyły, musisz poprzesuwać bęben w ten sposób, aby suma cyfr po przekątnej była taka sama, np. 8-8-4-2-7 od lewej. Pamiętaj, że klepsydra odmierza czas. Za drzwiami Weź młotek ukryty w koszyku. Wróć na pierwsze piętro i użyj go do wybicia belki, która nie pozwalała na przejście do następnego piętra przez sekretne drzwi po wybiciu belki zsunie się kamienna płyta i i otworzą się drzwi do drugiego poziomu.

Idź do ronda. Na mapie zaznaczony jest tor głazu – musisz znaleźć sposób, by nie zostać zgniecionym. Teraz do statuy (uwaga na pułapkę), gdzie znajdziesz młotek i odważnik. Idź w dół i do końca korytarza w lewo. Gdy zobaczysz pod ścianą drewniany pal, wykonaj KNOCK DOWN. Wróć do poziomu 1 i zrób to samo z tutejszym palem (mały prostokącik pomiędzy stertami piachu). Udaj się teraz do następnej statuetki w centrum labiryntu, ale nie chronionej pułapką.

Weź kamerton 261.63 Hz. Przy następnej pułapce weź dzban z płynem do mumifikacji. Na rondzie poniżej znajdziesz kafel. Wróć na piętro 1 biorąc włócznię od zabitego strażnika, idź do krokodyla. Stojąc nad wodą rzuć jedno z naczyń i cofnij się o krok, z gotową do akcji włócznią. Gdy bestia pojawi się, zabij ją, a po chwili użyj opcji COLLECT. Idź do węgli na drugim piętrze i opróżnij dzbany z wodą. Teraz szybko do schodów. Płyn musi wypełnić jako pierwsze naczynie z krzyżem. Gałki ze strzałkami wskazują kierunki, w jakich spływa woda.







Na piętrze trzecim zacznij od szklanej ściany i użyj kamertonu 261.63 Hz. Idź w dół do końca korytarza, obróć się o 180 stopni i wykonaj KNOCK DOWN. Znajdź kafel i idź do komnaty z wiszącym dzbanem. Pociągnij (PULL) linę i napełnij dzban piachem (rączka). Idąc dalej UWAŻAJ NA DWA GŁAZY. Znajdź kamerton 415.3 Hz i w kamień. Dalej jest skarbiec, lecz nim do niego wejdziesz, rzuć kamień w odpowiednim kierunku. Weź łuk i strzałę, a kamień pozostaw. Idź do schodów i dalej w prawo, uważając na głazy. Koło statuetki niewolnika znajdziesz kamerton 369.99 Hz. Wróć do szklanej przegrody na poziomie III i użyj go. Przy następnej użyj 329.63 Hz.

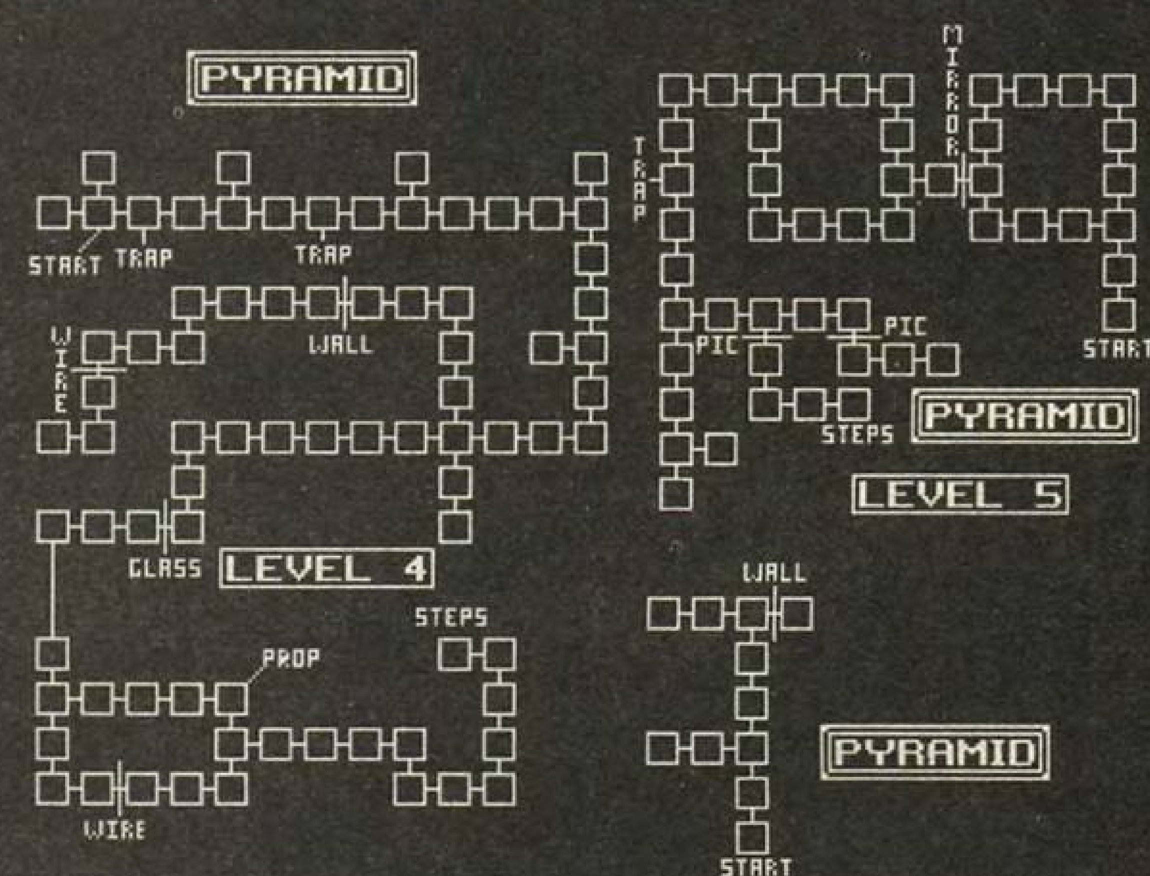
Piętro czwarte rozpocznij od zabrania kamertonu leżącego przy statuetce, potem wróć do przegrody, strzel z łuku i przejdź na drugą stronę po kładce. Użyj 329.63 Hz, usuń podporę i przejdź dołem do pokoju, w którym będziesz musiał użyć papirusu. Obejrzyj dokładnie papirus i zapamiętaj znajdujące się na nim znaki, idąc ścieżką omijaj znaki z papirusa, a dojdziesz do poziomu piątego.

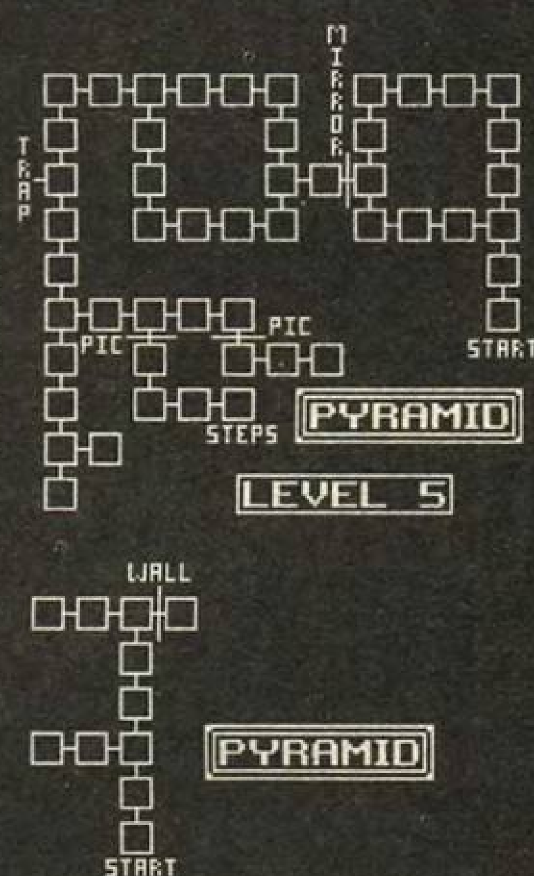
Gdy chmura gazu zacznie się unosić, obróć się w stronę lustra i użyj 415.3 Hz. Gdy uda ci się przejść przez głaz i duchownych strażników tego poziomu, możesz iść do komnaty z malowidłami. Wejdź najpierw do komnaty drugiej (znajdziesz tam fresk z wężami). Użyj miecza, by przedostać się przez gipsową ściankę i wejdź do ukrytego pokoju. Jak tylko podniesiesz rurę, zostaniesz otoczony przez straszne węże. Upuść znalezioną na 1 piętrze butelkę oleju, a następnie podpal ją przy pomocy lampy. Teraz możesz usunąć rurę.

W komnacie z malowidłami obszukaj martwego artystę i weź amulet. Przed wybiciem ściany do następnego pokoju zanotuj sobie nazwę ze tej ściany (kolejność płytek w prostokącie na obrazie), która umożliwi ci prawidłowe rozmieszczenie rur potrzebnych do otwarcia drzwi na piętro szóste.



Zmartwychwstanie w Kurwystanie, Amiga





W skarbcu znajdziesz odważnik i sarkofag. Idź do sarkofagu, użyj broszkę, otwórz pokrywę, zajrzyj i weź ostatni odważnik. By otworzyć drzwi, zrównoważ wagę przy użyciu czterech z pięciu odważników. Spróbuj ułożyć odważniki w następujący sposób: na lewej szalce połóż bardzo ciężką, ciężką i bardzo lekką. Wejdź do środka, by zabić księcia. Broń miej w pogotowiu, nie daj się zaskoczyć. Teraz umieść amulet na statuetce, cofnij się o krok i pchnij Anubisa.

Zigiware

HORRORSOFT'93

Ile dyskietek? 10

1MB AMIGA

ROLE-PLAYING

Grafika	Dźwięk	Miodność
95%	75%	80%

JURASSIC PARK niejakiego Spielberga Stefana jest na naszych ekranach. Przed spędzeniem w kinie „Bajka" tych dwóch godzin, udało mi się przeczytać powieść Michaela Crichtona, która była przodkiem dla autora scenariusza filmu. Obejrzenie filmu zupełnie zepsuło mi radość z przeczytania dobrej książki. Mimo to, z czysto kolekcjonerskiego punktu widzenia, nie powinno się ignorować filmu PARK JURAJSKI – to kolejny kamień milowy w technice filmowania, gdzie miłość i nienawiść, krew i złoto powstają na komputerach firmy Silicon Graphics, mimo prób załapania się wyznawców Nadgryzionego Jabłka na darmową reklamę, przy wykorzystaniu sukcesu filmu.

Ale nie czas na zadumę. W najbliższym czasie czeka nas co najmniej jedna realizacja PARKU jako gry komputerowej – równocześnie powstaje ona na Amigę CD-32, na 3DO, na zwykłą Amigę i na IBM PC. Do tego czasu możemy pograć w inne gry dinozaurowe, bo okazuje się, że temat ten nie leżał tak bardzo odłogiem w grach.

Martinez

PREHISTORIK 2







Jest to udana kontynuacja PREHISTORIKA, którą wyprodukował TITUS – koncern gier zręcznościowych. Ciekawsza sceneria, fajniejsza muzyka, lepsza grafika – słowem to samo, tylko co innego.

Bohater uzbrojony jest tylko w drewnianą maczugę, którą ochoczo rozdaje ciosy miśkom, żółwiom, papugom i innemu tałatajstwu. Dobre efekty daje też walenie po kamieniach – mogą wylecieć różne przysmaki. Z innych utrudniaczy można wymienić przełączniki do gaszenia słońca, jaskinie przenoszące ludzika kawał do tyłu.

Gra jest bardzo dynamiczna i nie nudzi się nawet po wielu niepowodzeniach.

Hackerzy jakoś nie dorobili do niej nieśmiertelności, więc dalsze levele dostępne są tylko wytrwałym. Na szczęście system kodów pozwala na kontynuowanie zakończonego klęską etapu po stracie ostatniego życia.

TITUS'93
AMIGA
PC VGA, SB
Ile dyskietek? PC 2
ZRĘCZNOŚCIOWA
95% Grafika | 100% Dźwięk | 95% Miodność

UGH !

BONES PARK'92
COMMODORE 64
AMIGA
PC VGA, SB
Ile dyskietek? PC 1
ZRĘCZNOŚCIOWA
90% Grafika | 75% Dźwięk | 90% Miodność

UGH to gra o ludziach prehistorycznych. Niezbyt jednak prymitywnych, gdyż już znających coś, co od biedy nazwałbym śmigłowcem. Pojazd ten zrobiony jest z klatki, roweru i liści topianu i napędzany jest nogami pilota, którego zadaniem jest transportowanie ludzi wedle ich życzenia – pewien rodzaj taksówki.

Zawód nie należy do łatwych, gdyż przedpotopowa kraina zamieszkała jest przez przeszkadzacze – pterodaktyle, nosorożce, a nawet dinozaura, który swoim oddechem może rozbić helikopterek o skałę. Żeby dolecieć do niektórych przystanków, czasami trzeba zanurkować pod wodę – wysoko się wznieść, a potem zacząć sterować w dół i w odpowiednim momencie skręcić w bok (UWAGA: nie rozbić się o brzeg).

Pilot może zabrać na pokład tylko jedną osobę albo jeden przedmiot, co często bywa niewygodne. Po wylądowaniu na przystanku pasażer lub pasażerka mówi ci, do której groty chce się dostać. Jeśli jednak jesteś w tej chwili zajęty czymś innym i nie zdążyłeś zobaczyć numeru jaskini, spójrz na dolną część ekranu – w dymku znajduje się potrzebna informacja. Na wyższych levelach mogą pojawić się jaskinie bez numerów – wtedy trzeba się dużo nalatać albo po prostu mieć szczęście.

Twoimi klientami mogą być szczuplutkie panieneczki, kurduplowaci jaskiniowcy lub siwi dziadkowie. Jeśli niechcący strąciłeś pasażera do wody, możesz spróbować go wyciągnąć za nim utonie – wyląduj po prostu na wodzie. Staruszkowie utrzymują się jednak na powierzchni krócej niż dwie sekundy i szanse na ich wyciągnięcie są żadne.

Twój pilot, aby mieć siłę musi dużo jeść. Wystarczy, że weźmie kamień i zrzuci go (klawisz INSERT) na drzewo z otwartymi oczami. Z drzewka spadnie wtedy goloneczka albo jakiś owoc i energia wzrośnie. Szkoda tylko, że drzewo ma ograniczoną pojemność i po kolejnym posiłku może już nie otworzyć oczu. Kamieni można używać też do ogłuszania nosorożców, gdy utrudniają zabranie ludzika.

Betut





CAVEMAN UGH-LYMPICS

Napisana w 1989 roku przez DYNAMIX gra jest typową olimpiadą, jakich w owych czasach powstawało wiele. Mniejszy nacisk położono na sprawność i osiągi zawodników, a bardziej skupiono się na stronie jajarskiej. Przed zawodnikiem – jaskiniowcem odzianym w skóry – stoi sześć konkurencji sportowych, z których każda ma solidne podłoże praktyczne.

CLUBBING – pojedynek na skale. W pierwszym etapie rozgrywa się walka na siłę krzyku, w drugim walenie pałą.

Podniecanie ognia



DINO RACE – wyścig na dinozaurach. Dodatkowym sprzętem jest maczuga, którą wywołuje się skok wierzchowca przez głazy lub krzewy.

DINO VAULT – skok o tyczce przez dinozaura, obsługa jest podobna jak arcymistrza Kozakiewicza na igrzyskach w Moskwie w 1980 roku.

FIRESTART – rozniecanie ognia; najpierw szaleńcze pocieranie dwóch kawałków drewna, potem ostrożne rozdmuchiwanie zaprószonych iskier. Jeśli rywalowi idzie za dobrze, można dać mu kijem w łeb.

MATETOSS – rzut własną żoną, w obsłudze podobny do rzutu młotem, tyle że cięższym.

SABERACE – wyścig na własnych nogach, w ucieczce przed żądnym świeżego mięsa tygrysem szablozębym.

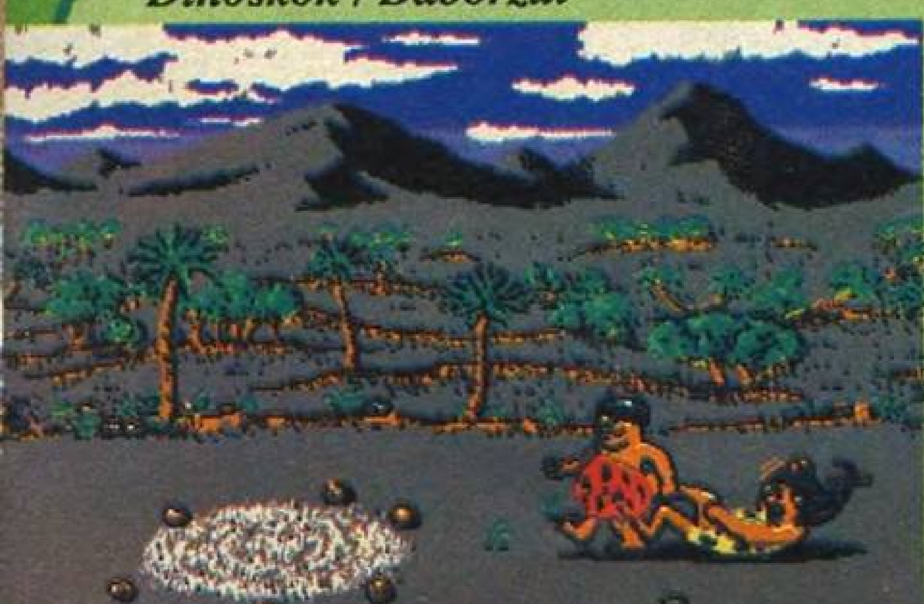
Gra jest bardzo widowiskowa, jak na swoje czasy ma niezłą grafikę. Z wyjątkiem paru przypadków obsługa sprowadza się do walenia w klawisze.



Dinobieg



Dinoskok / Baborzut



DYNAMIX'86
COMMODORE 64
AMIGA
PC EGA, SB
Ile dyskietek? PC 1
OLIMPIADA
75% Grafika | 70% Dźwięk | 90% Miodność

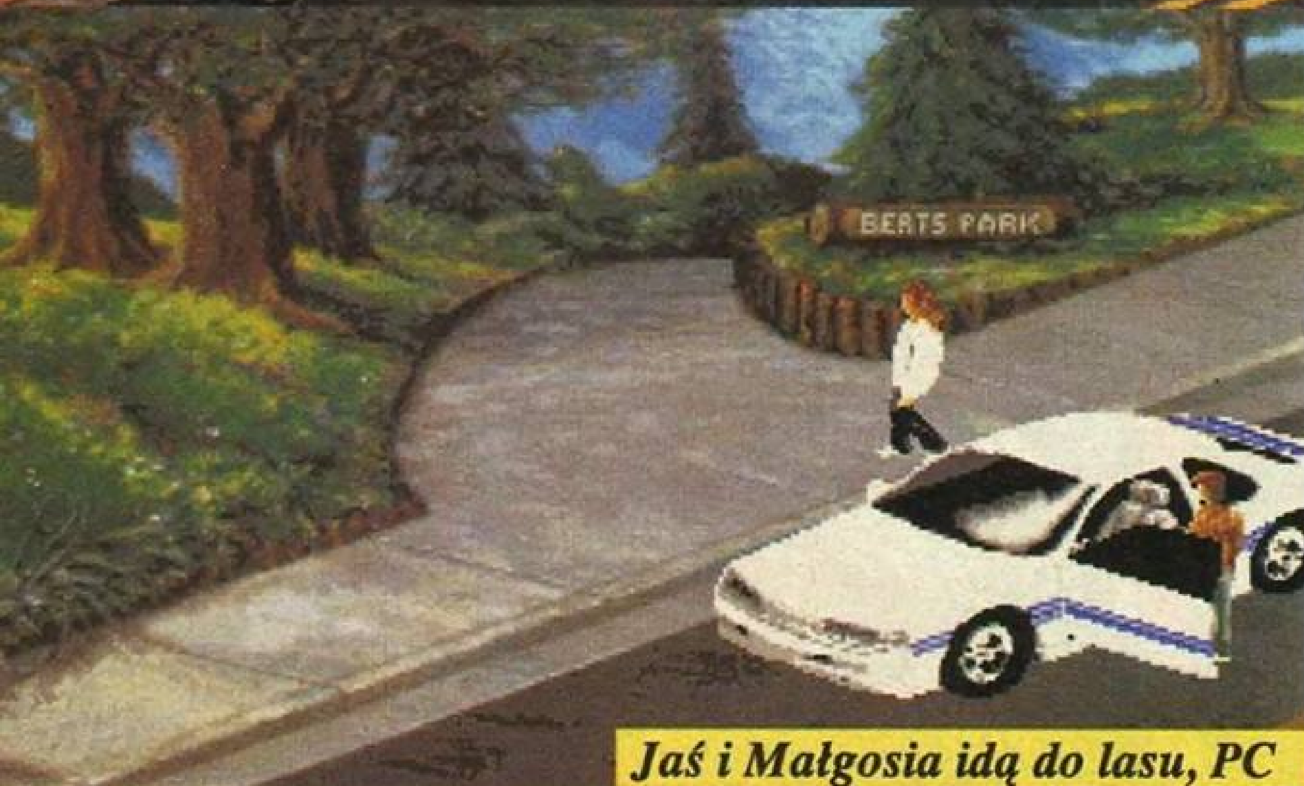

Amerykańskie MO, PC





Znów komuś coś strzeliło do



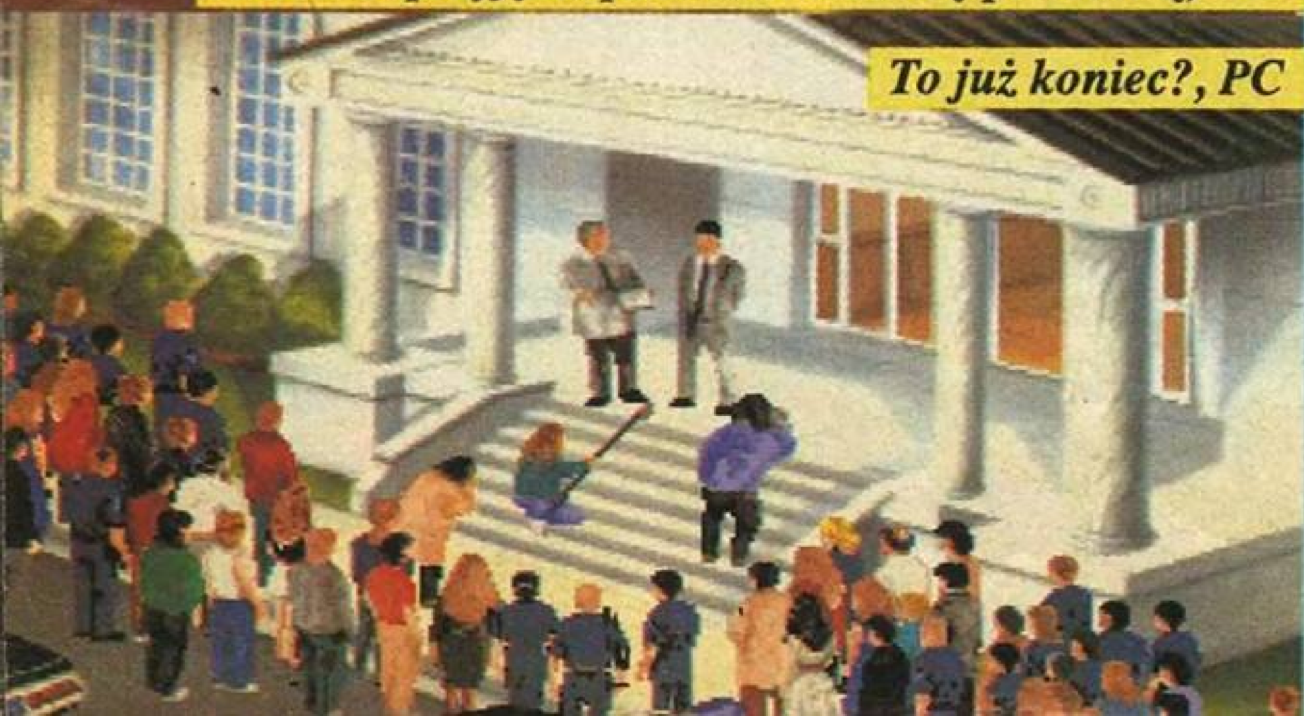


Jaś i Małgosia idą do lasu, PC


Tak kończą nasi zdrajcy, PC


Na dywaniku u szefa, PC


Wzorowe przyjęcie pocisku na klatkę piersiową, PC


To już koniec?, PC

Seria POLICE QUEST to szereg gier projektowanych tak, by z największą dokładnością oddać atmosferę pracy amerykańskiego policjanta. Pracy, w której zderzają się tragedie ludzkie, zimne procedury policyjne i osobowość człowieka w niebieskim mundurze. Gdzie obowiązkiem jest strzec prawa, słuchać podwładnych, chronić niewinnych, ścigać przestępców i myć zęby. Trochę dużo, jak na jedną osobę. POLICE QUEST pokazuje, jak wpływa praca w policji na charakter człowieka, który ją wykonuje. Dodatkowo, porusza ważkie problemy społeczeństwa, jak narkotyki. Akcja nie dzieje się wcale w Nowym Jorku ani L.A., lecz w Lytton.

W serii odgrzewanek POLICE QUEST I jest chyba najlepiej zrealizowaną grą. Wprowadzenie systemu point'n'click pozwoliło, by gracz zamiast koncentrować się na wymyśleniu komendy, skupiał uwagę na treści i akcji. POLICE QUEST ma bardzo bogatą warstwę treściową, ukrytą zarówno w rozmowach postaci, jak i w opisach pomieszczeń i sytuacji. Akcja kopiuje dość wiernie pierwowzór sprzed lat, jednak znacznie go wzbogaca. Poprawiono nudne sekwencje, jak np. prowadzenie samochodu po mieście.

Bez instrukcji ani rusz, bo utkniesz przy pierwszym zatrzymanym. Nie emocjonuj się, nie rób pochopnych ruchów. Często zanim zadziałasz, porozmawiaj z postaciami i skontaktuj się z bazą. Działaj rozważnie, kieruj się poleceniami i zdrowym rozsądkiem.

Zaczynasz jako zwykły glina z drogówki, zwany krawężnikiem. Przebierasz się w umywalni (kod do szafki to 269), potem odprawa. Przed wyjazdem zabierz kluczyki od wozu i krótkofalówkę. Zostaw w skrzynce podanie o awans i możesz jechać. Pamiętaj, by przed ruszeniem z parkingu okrążyć radiowóz.

Kierowanie samochodem nie jest trudne, jeśli nie przekraczasz 15 mph. Powyżej musisz uważać na znaki STOP, ale zawsze w pogotowiu jest hamulec. Skręcasz pokazując kursorem kierunkowskaz. Przez radio dostaniesz informację o kraksie i natychmiast się tam udaj, sprawdzając ikoną oka nazwy ulic. Możesz użyć syreny, by dodać sobie animuszu.

Postępowanie w większości przypadków regulują odpowiednie procedury policyjne. Podstawą jest notowanie numerów rejestracyjnych samochodów, rozmowy ze świadkami bądź podejrzanymi oraz częste kontakty z bazą przez radio. W tym przypadku przesłuchaj świadków wypadku i wezwij przez radio pomoc. Pamiętaj też, aby przeszukiwać miejsca wypadków.

Odpowiadaj na wszystkie wezwania bazy, wiadomości możesz odszyfrować według klucza kodowego. Steve zaprosi cię na małą kawę u Caroll, podczas rozmowy wiele się wyjaśni, ale otrzymasz też telefon ze szczegółowymi informacjami o zabitym w wypadku mężczyźnie.

Patrolując dalej ulice będziesz musiał zatrzymać piratkę drogową (nie wahaj się wypisać mandatu) oraz pijanego młodzieniaszka. Lepiej skuć go z tyłu niż z przodu i szybko zapudłować. Procedura umieszczania w areszcie jest też określona, musisz podać kod wykroczenia i również kodem zarządać nałożenia aresztu. Przed wejściem do aresztu pamiętaj zostawić broń w skrytce.

Baza znów wezwie cię przez radio, byś sprawdził skargę Caroll. Okazuje się, że skini zastawili jej parking motocyklami, przez co goście nie mogą podjechać pod kawiarnię. Udaj się ciemną uliczką do winiarni i w krytycznym momencie użyj niezawodnej pałki model PR-24. Pogadaj też z Marysią (Sweet Cheeks Marie), twoją sympatią.

Wrócisz na posterunek. Niezidentyfikowany „Gremlin" znów zrobił kawał Dooleyowi, twojemu szefowi. Ale nic to, kumple zaproszą cię na wieczór na urodziny Jacka Cobba, w kafejce gliniarzy Blue Room. Nic, tylko prysznic, przebrać się i jechać. Zostaw kluczyki od radiowozu, weź swoje prywatne. Blue Room łatwo znajdziesz na mapie.

Ta tancerka jest zupełnie niezła, a przy tym n i e -

IN PURSUIT OF THE DEATH ANGEL
POL!CE QUEST 1



Czasem bardzo dokładnie pamiętamy odległe wydarzenia, zupełnie jakby pewien płat mózgu nie dawał nigdy za wygraną. Mnie nie daje spokoju zdarzenie sprzed dziesięciu lat. Pracowałem wtedy w Policji, w tym samym Jackson Beach, w którym spędziłem resztę swojego życia. Komenda dostała wiadomość od anonimowego informatora, że znajdziemy podejrzanego w barze, u Tony'iego. Zapowiadała się kolejna rutynowa kontrola. Pojechaliśmy tam razem z moim partnerem, Jake Ryanem. Przy jednym ze stolików rzeczywiście siedział poszukiwany Richard Cobb. Był zamieszany w jakieś drobne machloje. Zanim zdążyliśmy wziąć go w obroty, zdołał wybiec z lokalu. Mieliśmy pecha, bo umknął naszemu pościgowi. Wtedy nie myślałem, że stało się coś nadzwyczajnego.

Dwa dni później naszą społeczność zelektryzowała tragiczna wiadomość. John i Jackie Ryan zostali bestialsko zamordowani w swoim domu. Ich nastoletni syn, Jake, schował się w szafie, dzięki czemu cudem uniknął śmierci. Pamiętam, jak na pogrzebie stał z zaciśniętymi piąstkami i ze łzami w oczach wpatrywał się w trumny rodziców. Od tamtego czasu minęło dziesięć długich lat. Jestem prywatnym detektywem. Cały czas na własną rękę ponawiam próby rozwiązania tej sprawy. A Jake... jest już dorosły. Właśnie ukończył Akademię Policyjną. Wiem, że zrobi wszystko co w jego mocy.

DZIEŃ 1

Na posterunku wyczyść broń, weź ulotkę o Follecie, porozmawiaj z Barrym i idź do sali. Po odprawie jedź do budynku Lyle Jamisona i wlep mandat staremu wozowi. Wezwanie potwierdź kodem 10-4. Jedź do portu (MARINA), wyjmij ze skrytki po prawej stronie mandaty i kartę praw aresztanta. Porozmawiaj z kobietą, potwierdź przybycie kodem 10-97 i poproś o wsparcie (10-35). Poczekaj na Do-


Home Sweet Home, PC





...łowy, PC

Pijany kierowca – 6 punktów, PC

pruderyjna. Cóż z tego, jeśli trzeba wracać do roboty.

Znów musisz przebrać się, uzbroić i stawić na odprawę. Dowiesz się następnych ważnych rzeczy.



Patrolując ulice musisz zwrócić uwagę na białego mercedesa i zatrzymać go, gdy powiadomi cię o tym baza. Uważaj, bo kierowca jest niebezpieczny. Sprawdź numery i wezwij przez radio posiłki. Jack Cobb będzie cię osłaniał, wtedy wysiądź, wyciągnij broń i każ kierowcy wysiadać. Gdy będzie szedł w twoją stronę, rozkaż mu się położyć i szybko go skuj, a potem przeszukaj. Pomyłka w kolejności działań będzie cię kosztować życie.

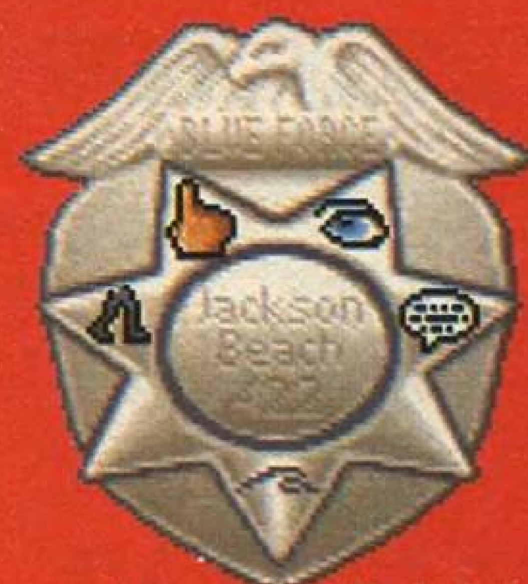
Zanim odjedziesz, dokładnie przeszukaj zatrzymany samochód. Musisz znaleźć odpryski farby, dokumenty i narkotyki w bagażniku. Zapudłuj gościa i wróć na posterunek.

Dooley zakomunikuje ci ważną nowinę: przeniesiono cię do działu narkotycznego! Wskocz w cywilne ubranie i do dzieła.

Narkotyczny jest na piętrze. Pogadaj z nowym szefem, a potem ze współpracowniczką – Laurą. Gdy wyjdzie, musisz wykonać trochę pracy myślowej. Wyciągnij z szafki akta Hoffmana i przeczytaj je. Ha! Zatrzymany rzekomy Taselli to jego drugie nazwisko! Szybko pojedź do sądu, gdzie przedstaw sprawę

uga, potem pogadaj z nim i idźcie na jacht. Po drodze wyjmij ze skrzyni bosak. Na jachcie zapukaj do drzwi, następnie wejdźcie do środka. Uzgo-

BLUE FORCE



dnij strategię działania z Dougiem. Ostrożnie, z bronią w ręku, zbliżcie się do drzwi. Okaże się, że Green trzyma Laurę na muszce. Nie zważając na nic, cały czas spokojnie z nim rozmawiaj. Po tekście o mózgu w spray'u sam się podda. Skuj go, przeszukaj, weź broń i odczytaj mu jego prawa.

Porozmawiaj z Laurą i z Dougiem. Potwierdź przez radio wydarzenia kodami 10-15,10-27 i 10-98. Jedź do aresztu, porozmawiaj ze wszystkimi. Formularz wypełnij danymi z prawa jazdy Greena. Gotowe dzieło daj Larry'emu. Z powrotem w komendzie włóż kopię formularza do skrzynki sierżanta i daj dowody rzeczowe Barry'emu. Pokaż mu ulotkę o Follecie. Przeczytaj przy okazji kartkę na tablicy. Udaj się gdziekolwiek, po drodze zatrzymasz podejrzaną ciężarówkę pickup. Wywołaj 10-97, potem wezwij pomoc. Porozmawiaj z pasażerem, załóż mu kajdanki, przeszukaj i odczytaj mu prawa. Przesłuchaj kierowcę. Zajmie się nim Doug, a ty w tym czasie przeszukaj samochód. Znalezioną amunicję i broń porównaj z numerami z ulotki. Porozmawiaj zDougiem, potwierdź wydarzenia przez radio. Schowaj kartę praw i mandaty do skrytki. W areszcie powtórz formułę postępowania przy zatrzymaniu. Przebierz się w cywilne ubranie. Skończyłeś służbę i trzeba wracać do domu.

Po rozmowie z babcią jedź do portu i zdejmij kartkę z tablicy ogłoszeń. Idź do Cartera i pokaż mu ją. Jedź do domu dziecka (CHILD PROTECTIVE SERVICES), porozmawiaj z Laurą i daj kartę Skippowi. Pojedziecie do domu na kolację. Po posiłku wybierzcie się na spacer. Zabierz ze sobą psa i wyjdź nad morze. Porozmawiaj z Laurą, po czym idź do Waylona. Rzucaj mu patyk, za trzecim razem przyniesie zamiast niego deskę. Obejrzyj ją, potem wracaj do domu. Porozmawiaj z Lylem, pokaż mu deskę i porozmawiaj jeszcze raz. Udaj się do pokoju. Czerwone pudełko otworzysz szyfrem, którym jest liczba z przedziału (100,200). Wyjmij zeń monetę. Obejrzyj przedmioty z gablotki i idź spać.

DZIEŃ 2

W pracy znajdziesz notkę służbową w przegródce. Green, Walker i Sandoval, czyli wszyscy twoi wczorajsi zatrzymani, zostali zwolnieni przez samego prokuratora okręgowego za wyssane z palca naruszenie przez ciebie procedury. Po odprawie porozmawiaj z kapitanem i wyjdź przed gmach na inspekcję, gdzie otrzymasz ustną pochwałę od starego. Jedź do wujka Lyle i rozmów się z nim. Pokaż mu ulotkę o Follecie. Po wyjściu potwierdź wezwanie do Bikini Hut.

Dougie ma kłopoty z pijaczkiem, który zamknął się w samochodzie. Z bagażnika radiowozu wydobądź narzędzia. Wybij szybę wozu. Poproś Douga, żeby skuł kierowcę i potwierdź wszystko przez radio. Patrolując ulice zostaniesz potrącony samochodem przez nieznanego sprawcę, który ucieknie z miejsca wypadku. Trafiasz w odstawkę do szpitala, życie jest bardzo ciężkie.

ZA KILKA TYGODNI

Porozmawiaj z Lylem i z babcią. Na jej prośbę idź do komputera. Dostęp do zastrzeżonego katalogu "Cobb" uzyskasz wpisując hasło. Jest nim imię mamy, Jackie. Zbadaj zawartość katalogu. Wydrukuj zestawienia rachunków, przelewów za broń i plany. Odwiedź Lyle'a w jego biurze, by omówić sprawę. Zerknij na akta na biurku i zabierz slajd. Możesz go obejrzeć rzutnikiem pod ścianą. Gdy wróci Lyle, porozmawiaj z nim, pokaż mu wydruki z komputera, po czym przefaksuj je na policję. Wsiadaj w samochód Lyle'a. Najpierw jedźcie na komendę. Barry'emu daj papiery i poproś o zdjęcie Cobba. Teraz pędź do baru Toniego. Spytaj barmana, nie będzie nic wiedział ale wskaże kobietę przy kontuarze. Kate machnij legitymacją przed nosem i wypytaj o wszystko. Z otrzymaną kartką jedź do ALLEY CAT.

Wylegitymuj się szefowi. Pokaż mu kartkę od Kate. Okaże



Śmierdzi rybami, koleś, PC

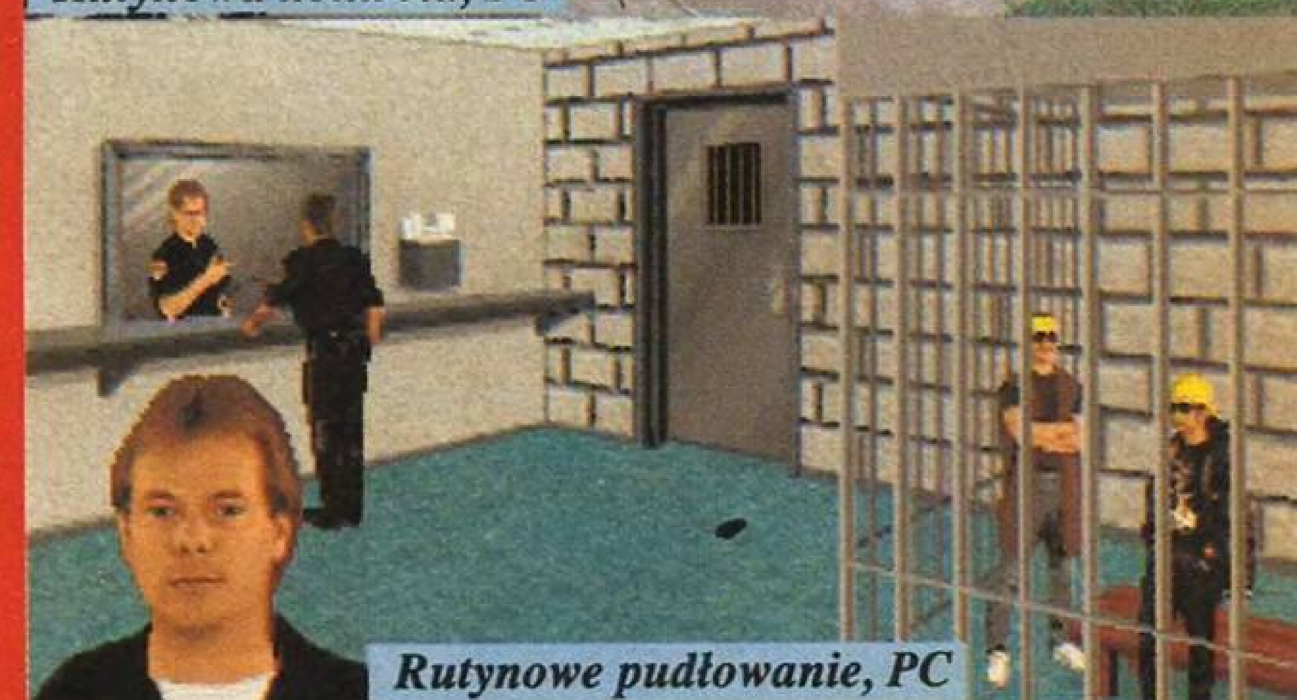



Nasz ulubiony Pub, PC



Rutynowe strzelanie, PC


Rutynowa kontrola, PC


Rutynowe pudłowanie, PC




Na komendzie w Krakowie, PC


W górę ptaki, chłopaki, PC



sędziemu Palmerowi, a on wyda nakaz zatrzymania Hoffmana w areszcie. Musisz sam dostarczyć nakaz do więzienia.

To nie koniec przygód. Laura zabierze cię na przejażdżkę do parku, bo dostała cynk o mającym tam się odbyć handlu narkotykami. Schowaj się w krzakach, wyciągnij broń i czekaj. Gdy transakcja dojdzie do skutku, szepnij przez radio, że zaczynasz i wyskocz. Handlarz ucieknie, ale zatrzymasz kupującego. Przesłuchaj go, zakuj i prowadź do samochodu. Okaże się, że Laura zatrzymała także handlarza. Obu panów należy odwieźć do ciepłej, suchej celi.

Mała kawa w Blue Room i dowiesz się, że Hoffman alias Taselli uciekł z więzienia! Co więcej, córka Jacka Cobba jest na ostrym dyżurze, z powodu przedawkowania narkotyków.

Świat wali ci się na głowę.

Wracaj na posterunek, by porozmawiać z Morganem. Poleci ci on zapoznać się z dowodami w sprawie Hoffmana; weź z archiwum rewolwer i notes. W komputerze przejrzyj wszystkie dane dotyczące tych dowodów (nr broni 97649, nr sprawy 60321). Dowiesz się też od Morgana, że Maria siedzi! Masz pojechać i namówić ją do współpracy przy akcji w miejscowym hotelu.

Maria oczywiście zgadza się i odbywacie krótką odprawę na posterunku. Plan wygląda następująco: Maria spotka przypadkiem w barze hotelowym Blondyna, którego pozna z barmanką, która to wprowadzi go na tajnego pokera. Tym Blondynem będziesz ty, a zagrasz w pokera z Aniołem Śmierci – Frankiem Bainsem, facetem, który spowodował całe to zamieszanie w Lytton.

Zanim jeszcze zacznie się akcja, musisz pojechać nad rzeczkę i zidentyfikować topielca. To Hoffman – wpadł, więc został zlikwidowany.

Przefarbuj włosy na biało, przebierz się i zajedź przed hotel. Wynajmij pokój 202 i udaj się do baru. Zamów drinka, pogadaj z Marią i udajcie się do pokoju. Nie dobieraj się do dziewczyny, bo cała akcja weźmie w łeb. Zadzwoń za to po taksówkę i odpraw Marię do domu.

Wróć na dół i pozwól barmance zaprowadzić się do tajnego pomieszczenia. Możesz grać albo nie, powinieneś w każdym razie wygrać. Frank Bains zaprosi cię na prywatną grę, ale przedtem wróć do pokoju i zadzwoń do Morgana. Przyśle on chłopaków, jeden z nich da ci nadajnik ukryty w długopisie.

Wróć jeszcze raz na dół i jeszcze raz wygraj. Frank zaprosi cię na górę, do swojego apartamentu. Zadzwoni telefon, a on pójdzie go odebrać. Szybko sprawdź na stojącym aparacie numer pokoju i szepnij go przez długopis. Przyjdą chłopaki i zaczają się na Bainsa. Pif! Paf! i Anioł Śmierci leży trafiony. Za całokształt dostał dożywocie, a ty promocję i klucze do miasta.

Martinez

SIERRA'92
AMIGA
MACINTOSH
PC HERC, EGA
VGA, SB
Ile dyskietek? Wersja VGA PC 5
PRZYGODOWA
80% Grafika 85% Dźwięk 90% Miodność

KODY WYKROCZEŃ

308 – aresztować!	377 – morderstwo
322 – porwanie	399 – napad
359 – rabunek	
12876 – posiadanie niedozwolonych środków	
12755 – posiadanie kokainy	
12509 – posiadanie ukrytej broni	
19211 – kradzież samochodu	
19227 – brak prawa jazdy	
13301 – przejechanie znaku STOP	
21490 – przejechanie na czerwonym świetle	
21650 – zbyt wolna jazda	
21603 – jazda pod wpływem alkoholu	
44729 – jazda nie w pełni władz umysłowych	

KODY RADIOWE

10-1 – słaby odbiór	10-2 – dobry odbiór
10-4 – otrzymałem	10-6 – oficer w akcji
10-7 – oficer po służbie	10-8 – na służbie
10-9 – powtórz	
10-10 – kończę służbę	10-15 – wiozę więźnia
10-19 – wracaj na posterunek	
10-20 – podaj pozycję	10-21 – telefon
10-23 – czekaj na dyspozycje	
10-35 – potrzebuję wsparcia	
11-41 – karetka pogotowia	
11-44 – nieszczęśliwy wypadek	
11-79 – wypadek, potrzebna karetka	
11-80 – ciężki wypadek	
11-81 – lekki wypadek	
11-82 – wypadek bez ofiar	
11-83 – wypadek, bez szczegółów	
11-84 – kierowanie ruchem	
11-85 – holowanie	
11-99 – potrzebne wsparcie	

WAŻNE TELEFONY

411 – informacja	555-6887 – taksówki
555-7883 – Sonny Bonds	
555-7627 – Jack Cobb	
555-9355 – John Dooley	
555-3784 – Lt. Morgan	

się, że Cobb i Follet to ta sama osoba! Gdy ten przyjdzie, pokaż mu dokument z komendy. Kiedy już Lyle się nim zajmie, porozmawiaj znów z Eugenem, który da ci rzeczy należące do Cobba, jakiś kluczyk. Jedź do Bikini Hut i otwórz nim przyczepę Nico „Węża". Zabierz z wierzchu szafki pudełko z amunicją. Z podłogi podnieś buty. Obejrzyj je i otwórz obcas. Zabierz zeń karteczkę. Na zewnątrz porozmawiaj z Lylem. Odwieź Jamisona do biura, sam wsiadaj na motocykl i wracaj do domu.

KOLEJNY DZIEŃ

Jedź do Cartera i wynajmij u niego łódkę. Pokaż mu monetę z pudełka, a gdy wyjdzie, zwiń szybko kluczyki do "Future Wave". Przy wyjściu zabierz wystającą z wody sieć. Idź na „Future Wave", z doniczki zabierz kluczyk. Wróć do żółtej łódki i popłyń nią na wyspę. Ze skrzyni wyjmij szmatę oraz pojemnik z paliwem, po czym wejdź w głąb wyspy. Przy ogrodzeniu zarzuć sieć na psa. Otwórz bramę i magazyn przy pomocy tego samego klucza. Wewnątrz wytęż wzrok i odnajdź w ciemnościach czerwoną skrzynkę z przełącznikami. Gdy je znajdziesz, włącz ten w lewym górnym rogu. Teraz zabierz czarny kabel z podnośnika, podłącz go do silnika i wróć do skrzynki. Odsłoń dwa ukryte przełączniki i do dolnego podłącz kabel. Włącz silnik i drugi z ukrytych przełączników przesuń w prawo. Przejdź przez otwarte drzwi. Poddaj oględzinom niewielką skrzynkę na lewo od drzwi. Zabierz jeden z karabinów. Musisz zatrzeć za sobą ślady i odwrócić wszystkie dotychczasowe czynności. Siatkę z psa możesz zdjąć bosakiem. Wpadnij do Lyle'a pokazać mu egzemplarz zabranej broni. Po skończonej rozmowie jedź do domu.

OSTATNI DZIEŃ

Staw się przystani, Lyle już będzie czekał. Wynajmij łódź, dopłyń nią do jachtu. Uprzedź Lyle'a i zapukaj w drzwi. Przeszukaj siedzenia w swojej łódce i znalezionym śrubokrętem otwórz skrzynkę na ścianie jachtu. Weź flarę, po czym zatkaj przewód wentylacyjny szmatą, oblej ją paliwem za słoja i podpal flarą. Po chwili wyjdzie nieco podwędzony pan Green. Odbierz mu granat. Potem skuj go, przeszukaj i odstaw do łodzi. Popłyń na wyspę. Nudzącego się strzelca postaraj się nieco rozerwać granatem. Przeszukaj ciało. Zabierz znaleziony gwizdek. Nieco dalej spotkasz Lyle'a, który wykończył drugiego wartownika. Razem podejdźcie do magazynu. Gdy zagwiżdżesz, pies posłusznie wejdzie do budy, a wy będziecie mogli w całości wejść do środka. Zapytaj Lyle'a o zdanie, przyuważ poruszający się cień. Zamknij tajne drzwi i weź żółty kabel ze ściany. Wyjaśnij Lyle'owi, jaki masz plan. Zaczekaj, aż wyjdzie Nico. Mimo, że mu się należy, nie zabijaj go z zimną krwią. Za nim wyjdzie Stuart Cox, prokurator okręgowy we własnej osobie. Niezależnie od twej decyzji, porozmawiaj z Coxem, po czym zwiąż Nico kablem. Wyjaśnij mu, że wiesz o wszystkim. Obu zwiąż końcami kabla. Przeszukaj Nico, zabierając broń. W tym momencie, rychło w czas wpadnie Forbes, dowódca oddziałów antynarkotykowych. Poda brakujące ogniwa sprawy.

Pozostało tylko nasycić oczy widokiem Greena i Coxa w celi, a Nico zesłanego na leczenie, polegające na wstrzyknięciu cyjanku potasu. Nico udało się, mógł przecież dostać krzesło ocieplane prądem, a to jest nieco mniej przyjemne. Gratulacje, skończyłeś grę nie oddając ani jednego wystrzału.

User Jama

Współpraca: Jaromir Król

TSUNAMI'93
PC VGA, SB
Ile dyskietek? PC 7
PRZYGODOWA
75% Grafika 85% Dźwięk 90% Miodność

BLUE FORCE jest jednym z pierwszych produktów japońskiej firmy TSUNAMI MEDIA. Prawie równolegle ukazały się inne jej gry, zrealizowane w podobnej konwencji: RINGWORLD – REVENGE OF THE PATRIARCH, PROTOSTAR – WAR ON THE FRONTIER, a także gra dla dzieci WACKY FUNSTERS.

BLUE FORCE jest typową przygodówką, przy czym od razu narzuca się porównanie do serii gier POLICE QUEST koncernu SIERRA. Nic dziwnego – emerytowany policjant, Jim Walls, który projektował przygody Sonny Bondsa, zmienił ostatnio barwy, by zająć się życiorysem innego młodego policjanta. Nowy bohater nazywa się Jake Ryan, ale zasadnicze różnice się tu kończą. Walls znowu postawił na rutynę i proceduralną stronę pracy gliniarza. Historia jest mocno naciągana, jak w każdym amerykańskim filmie, ale może dlatego właśnie ciekawa.

Graficznie BLUE FORCE i POLICE QUEST są bardzo podobne, mamy do czynienia z dużą, dobrze animowaną postacią. Jednak w wersji TSUNAMI wyraźnie widać ziarnistość przechowywanych w upakowanej formie obrazków. Miłym dodatkiem są zbliżenia twarzy osób, z którymi się rozmawia.

Skandaliczną cechą gry BLUE FORCE jest nie do końca przetestowany kod źródłowy. Wygląda to tak, jakby oszczędzano fundusze na beta-testerach. Gra wyskakuje z błędem w przynajmniej dwóch jawnych miejscach. Program instalujący też pozostawia wiele do życzenia. W zależności od humoru nie rozpoznaje dyskietek, a raz nawet instalował grę wykazując 150% (!).

Muszę jednak uczciwie przyznać, że grało się przyjemnie. Po poprawieniu wszelkich usterek, grę można by z czystym sumieniem określić mianem bardzo dobrej.

Kogutkowo górne, PC

Od dawna o tym marzył. Zawsze chciał zostać człowiekiem, którego by kochali przyjaciele, a panicznie obawiali się wrogowie. Pragnął nade wszystko zostać bohaterem. I pewnego dnia okazało się, że spełnienie jego marzeń będzie znacznie łatwiejsze, niż to sobie kiedykolwiek wyobrażał. Którejś nocy, we śnie, usłyszał głos, który powiedział: Miasteczko SPIELBURG potrzebuje bohatera. Tylko ty je możesz uratować od przekleństwa czarownicy i od rozbójników. Jeśli nie brak ci odwagi, przybywaj... Nie namyślając się wiele wstał, włożył swój „przepisowy" strój poszukiwacza przygód, wyjął ze skrytki na strychu wszystkie swoje oszczędności i ruszył naprzeciw przeznaczeniu.

Jeśli jesteś weteranem i ekspertem w przygodówkach firmy SIERRA, to uznasz QUEST FOR GLORY I za jedną z łatwiejszych. Jest to w końcu rasowa odgrzewanka pierwszej części z serii QFG.

Polscy gracze bez większego przekonania i chyba z ostrożnością podchodzą do gier QFG. Odbiegają one bowiem znacznie od przyjętego przez SIERRĘ standardu przygodówek. Po pierwsze, odczuwalny jest upływ czasu – jeśli nie zdążysz czegoś zrobić w dzień, to w nocy zastaniesz już zamknięte drzwi. Druga rzecz, to brak wyraźnego celu – gracz ma wolną rękę już na samym początku, gdy określa swoją profesję oraz cechy psycho-fizyczne. W jego ręku jest też decyzja, jakie zlecenia będzie przyjmował na drodze do zostania tytułowym bohaterem.

Jako łowca przygód będziesz mógł doskonalić swoje umiejętności. Jeśli więc nie potrafisz wejść na drzewo, powtarzaj próbę kilkanaście razy, aż w końcu wejdziesz nań bez kłopotu. Podobnie walka z natrętnymi intruzami – nie musisz jej unikać, to okazja do nauki fechtunku.

Z trzech możliwych postaci, w jakie można się wcielić, polecam złodzieja.

Rozmawiaj ze wszystkimi i o wszystkim (z wyjątkiem pewnych niemiłych typów) – dostaje się za to punkty, a uzyskane informacje są lepsze od najlepszego opisu. Czytaj dokładnie dialogi i staraj się wyczerpać tematy.

Oto, co powinieneś robić:

W DZIEŃ

ADVENTURERS GUILD (Związek zawodowy poszukiwaczy przygód): Obejrzyj listę zadań na ścianie i księgę. Zanotuj w księdze swoje przybycie.

INN (Zajazd): Pod wieczór możesz porozmawiać z ograbionym kupcem.

ALLEY (Ciemna alejka): Daj dukata żebrakowi i rozmawiaj z nim, aż mu się nie znudzi. W nocy spotkasz tu dwóch bandytów – uczyń dłonią znak złodzieja.

FRUIT STAND (Stragan): Kup 50 jabłek, potem dasz je lodowemu gigantowi na wschód od miasteczka.

SIERRA'92
AMIGA
PC VGA, SB
Ile dyskietek? PC 6
PRZYGODOWA
90% Grafika 80% Dźwięk 70% Miodność



DRY GOODS (Sklep): Kup sztylety i pustą butelkę.
MAGIC SHOP (Sklep magiczny): Kup wszystkie zaklęcia.
HEALER'S HUT (Dom uzdrowicielki): Na zewnątrz rzuć zaklęcie FETCH albo wejdź na drzewo (musisz trochę poćwiczyć). W ptasim gnieździe znajdziesz pierścionek. Daj go uzdrowicielce, a dostaniesz pieniądze, mikstury i punkty. Spytaj o SPELL INGREDIENTS (składniki zaklęć). Kup UNDEAD UNGUENT (Środek odstraszający duchy).
LIS W LESIE: Uwolnij go z sideł. Nie jest to potrzebne, ale daje punkty.
THE DRYAD (Driada): Nie przeszkadzaj jeleniowi, bo Driada cię w niego zmieni. wejdź na cmentarz i weź MANDRAKE ROOT (Roślinę, która wyrasta z jednego z grobów). Wyjdź, zanim mikstura przestanie działać.

NASTĘPNY DZIEŃ

Czary TRIGGER i DAZZLE dostaniesz (odpowiednio) u pustelnika o imieniu Henry i u czarownika Erasmusa – na północny wschód od miasteczka. Zanim zapukasz do drzwi jaskini przy wodospadzie, rzuć w nie kamieniem. Przed wejściem do pałacu czarownika musisz odpowiedzieć na trzy pytania. Oto odpowiedzi na niektóre z nich:

Czas rozprawić się z rozbójnikami. Są dwa sposoby na wdarcie się do ich kryjówki.

1. Idź tam, gdzie znajduje się ANTWERP (bardzo dziwaczny gatunek potwora). Wleź się na niego, ale pod żadnym pozorem nie atakuj! W skalnej szczelinie będzie dziurka od klucza. Otwórz drzwi (jeśli jesteś za słaby, spróbuj kilka razy) i szepnij hasło usłyszane przy tarczy do otworu. Przejdź przez grotę.

2. Kup sobie zbroję i przejdź przez deszcz strzał. Zabij trzech rozbójników.

Dalej zabij albo załatw czarami minotaura. Rzuć zaklęcie OPEN i wbiegnij szybko na dziedziniec. Teraz dokładnie sobie wszystko obejrzyj – czyha na ciebie wiele

QUEST for GLORY

Na pytanie, czy jesteś przyjacielem lasu, odpowiedz, że tak. Każe ci znaleźć i przynieść bardzo rzadkie nasiono plującej rośliny. Będziesz mógł złapać je na skale. Zanieś je Driadzie, a powie ci, jak zrobić DISPEL POTION (miksturę służącą do złamania czaru). Weź MAGIC ACORN (Magiczny żołądź).
GREEN FUR (Zielone futerko): Poproś o nie jednego ze stworków z mieszkających pod kamieniami. Weź zaklęcie DETECT MAGIC.

W NOCY

Po spacerze do ciemnej alejki pójdź do cechu złodziei. Mieści on się w barze (powiedz hasło Goonowi, ale nie rozmawiaj z nim za wiele). Zagraj z szefem w sztylety – bardzo łatwo wygrać dużą sumę pieniędzy, i wykup LICENCE (licencję złodzieja). Przyda się też TOOLKIT (zestaw narzędzi). Teraz możesz spokojnie ograbić miasteczko. Nie powinno to sprawić specjalnego kłopotu, pamiętaj tylko wszystko dobrze przeszukać. Nie zapomnij o sejfie w domu szeryfa!. Łup sprzedaj w cechu.

Zamiast kupować żywność, jedz owoce z drzewka ERANA'S PEACE. Możesz tam też spać za darmo. Rzuć czar OPEN, aby nauczyć się zaklęcia CALM. U uzdrowicielki dostaniesz 1 sztukę srebra za każdy kwiatek.

W kręgu grzybów zatańcz z rusałkami i poproś je o FAIRY DUST (Pyłek z ich skrzydełek). Nie wchodź do kręgu!!!

Dokładnie o północy zbliż się do cmentarza i wypij UNDEAD UNGUENT. Teraz

WHAT IS YOUR NAME? – UNKNOWN HERO
WHAT DO YOU IS YOUR QUEST? – I WANT GLORY/BECOME A HERO
WHAT IS YOUR FAVOUIRITE COLORU? – PINK OR PURPLE
WHOSE SPELL GUARDS THE TOWN? – ERANA'S
WHO RULES THIS VALLEY – SCHULTZ

W zamku popracuj w stajni i weź lekcję szermierki, daje to zdolności i punkty. Więcej zabawy będziesz miał w jaskini. Stwora załatw czarem CALM, daj niedźwiedziowi rację żywności. Podkradnij się do kobolda i zabierz mu klucz (musisz mieć umiejętność skradania się STEALTH – minimum 40. Można to wyćwiczyć skradając się). Rzuć zaklęcie DETECT MAGIC, a potem TRIGGER. Szybko zabierz dukaty i zwiewaj. Uwolnij niedźwiedzia – to zaczarowany syn Barona. Idź do zamku – czeka cię nagroda.

Poćwicz rzucanie sztyletem do tarczy, jest rozstawiona przy zachodnim murze miasta. Wróć tam w południe, a poznasz jeden z dwóch sposobów na dostanie się do twierdzy rozbójników. Zapamiętaj hasło! Kiedy oddali się Bruno, rzuć nożem w rozbójnika. Obejdź miasteczko dookoła, żeby uniknąć Bruna. Wróć do martwego rozbójnika i zabierz mu klucz.

Potrzebny ci eliksir potrafi zrobić tylko uzdrowicielka. Potrzebuje ona FLYING WATER z wodospadu, FLOWERS z ERANA's PEACE. Resztę już masz. Daj wszystkie składniki uzdrowicielce, wyjdź i wejdź z powrotem do domku. Po całym procesie czarowania możesz wziąć eliksir, ale nie pij go.

pułapek. Wewnątrz warowni (jeśli przechodziłeś przez grotę, to musisz najpierw zajrzeć do okienka w drzwiach). Zamknij za sobą drzwi. Pojawią się przy nich zbójcy. Kiedy odejdą, przesuń krzesło. Teraz stań przy świeczniku. Przez trzecie drzwi wpadnie następna grupa. Kiedy wszyscy znajdą się za stołem, popchnij świecznik. Daj chłopcom przebiec do końca stołu. Wskocz na stół i złap za sznurek. Yabadabadoo! Wyjdź przez drzwi w lewym górnym rogu pokoju.

Labirynt: To prostsze, niż się wydaje. Wejdź w drzwi na prawo i pociągnij za łańcuch. Idź tam, gdzie właśnie otworzyło się wejście. Znajdziesz się przy następnych wrotach. Kiedy zaczną się trząść, zejdź im z drogi. Ukażą się mniejsze drzwiczki. Otwórz je i znalazłeś się u celu. Jeśli przypadkowo spadniesz, złap się podłogi.

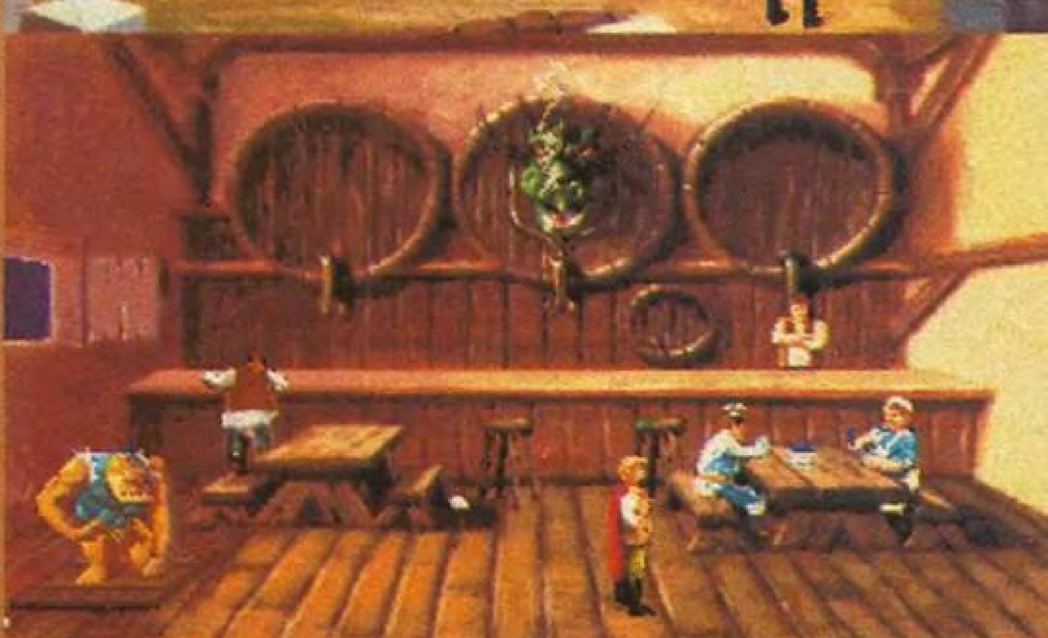
Napotkanego przywódcę rozbójników oblej DISPEL POTION. Zdziwiony? Weź MIRROR (Lusterko) i HEALING POTIONS (Mikstury), szybko wyjdź. Pokonałeś zbójców!

Teraz znana ci nie od dziś BABA YAGA (chyba nie muszę tłumaczyć). Spytaj czaszkę na furtce o RHYME (Wierszyk) i DEAL (Handel). Daj jej GLOWING GEM (Klejnot – dostałeś go od lodowego potwora). Powiedz chatce wierszyk, a otworzą się drzwi. Odpowiedz twierdząco na wszystkie pytania Baby Jagi. Wróć do domku i daj jej MANDRAKE ROOT. Wejdź do środka trzeci raz – tym razem użyj lusterka. A teraz usiądź wygodnie w fotelu i obejrzyj zakończenie.

Virus & Martinez


Chcesz być Prezydentem? to skacz przez mur, PC


Przed Fast-Food'em, PC






Na rozstajach dróg, PC








Drzewo życia, PC


Lodowy Leszcz, PC

















VEIL

VEIL OF DARKNESS to gra role-playing utrzymana w konwencji horroru. Jest produktem najwyższej jakości w swojej klasie.

Nie jest to typowa gra komercyjna jakie powstają obecnie, gdzie dobre rzemiosło ma zastąpić parę digitalizowanych filmików czy obrazków. Widać, że zespół autorski włożył w swoje dzieło naprawdę sporo roboty, oraz pedantyczne wręcz przywiązanie do szczegółu. Jestem naprawdę pod wrażeniem, więc może podam parę przykładów.

Postać, jak we wszystkich grach RPG, zawsze trzyma coś w rękach. Z reguły widać to tylko w jakiejś tabelce, a sam osobnik się nie zmienia. Tutaj widać na ekranie, że są np. widły w prawej, a lampa w lewej ręce bohatera. Inna sprawa to, w czym niesiemy przedmioty. Możemy je pakować w worki. Mniejsze worki można wsadzać w większe. Nie można wsadzić sobie wideł do kieszeni, jak w innych przygodówkach. Plecak i worki zmieniają swój wygląd w zależności od ilości niesionych w nich przedmiotów na mniej lub bardziej napakowany. Przedmioty po użyciu nie znikają, jak w wielu poślednich grach. Zostaje np. wypalona zapałka, rozbite szkło, itd.

Podobną dbałość widać we współpracy z graczem. Sposób porozumiewania się jest intuicyjny i, w przeciwieństwie do innych gier, w szczególności RPG, łatwo się go nauczyć. Zastrzeżenia może budzić grafika podobna do zastosowanej w grach typu INDIANA JONES IV ARCADE, czy KNIGHT LORE. Zapewniam, że można się do niej przyzwyczaić i ją podziwiać. Tylko w takim układzie można napisać dobrą grę, która nie zajmuje znacznej części twardziela.

Już zupełnie inną parą kaloszy jest rozkosznie wielowątkowa fabuła. Żeby ukończyć tę grę uczciwie, trzeba naprawdę sporo się napracować i nagłówkować. Przychodzi bolesny moment, kiedy wiele spraw jest otwartych i do łańcucha rozwiązanych zagadek brakuje jednego ogniwa. Ale właśnie na tym polega urok dobrych gier. Oczywiście, trzeba odpowiednio wytrawnych graczy, żeby to docenić.





Z wiecznie ciemnego nieba zleci na stalowym ptaku
Niosąc nadzieję dla niesłusznie potępionych
Zaprzeczy roli jaką przypisało mu przeznaczenie
Dopóki nie znajdzie zakrwawionego narzędzia zbrodni
Musi uwolnić mężczyznę przeklętego przez ciekawość
I odczarować martwego, zmuszonego do służby
Młode dziecię opętane szaleństwem chętnie wyleczy
Wisielca krzywdę musi wszem oznajmić
Siedem zagubionych dusz poprosi go o przysługę
Raz zaspokojone zezwolą mu przejść
Odnajdzie oraz usiecze pomiot wilczycy i nocy
Zdobywajac sakiewkę srebra na swoje potrzeby
Ukryte miejsce musi wydobyć od całkiem obłąkanego
I przemówić do zła wcielonego, trucizny Pana ciemności
Odrzuci na bok wampira czar, ostanie się kłom i pazurom
Wtedy sam przystąpi do świętego natarcia
I uwolni więzione światło, wymawiając prawdziwe imię Złego
Nie może sie zawahać, nawet raz, inaczej umrze
Jeśli pozbawi Pana ciemności miejsca spoczynku
Welon ciemności zostanie uniesiony
I panowanie złych mocy nareszcie się zakończy
Lord Nikolae, 1562

Latałeś swoim małym towarowym samolotem dosłownie wszędzie. Tak więc kurs przez przeklęte Karpaty, głęboko w sercu pradawnej Rumunii, nie wzbudzał niepokoju. Nie dostrzegasz niebezpieczeństwa ukrytego w zgniłozielonym odcieniu nieba, czy w gęstniejących chmurach. Niestety, Zło nieznane cywilizowanemu światu obserwujesz z owianej mgłą doliny poniżej. Ciarki przechodzą ci po plecach, za serce chwyta cię lodowata ręka strachu. Nagle wszystkie przyrządy szaleją. Z wielkim wysiłkiem udaje się unieść dziób do góry. Szybę i silnik atakują drapieżne nietoperze, ponownie nurkujesz ku ziemi. Gotując się na awaryjne lądowanie starasz się panować nad maszyną.

Zdziwiony, że jeszcze w ogóle żyjesz, chwiejnym krokiem oddalasz się od wraku. Ostatnie siły opuszczają twe ciało i tracisz przytomność. Jesteś bezsilny, gdy chwytają cię nieznane ręce. Cień skinieniem daje znak drugiemu i obaj udają się do niedalekiego miasteczka. Noc niechętnie ustępuje pierwszym promieniom wschodzącego słońca...

Budzisz się z ogromnym bólem głowy. Łagodzi go widok miłej twarzy Deidre, córki człowieka, który cię uratował. Jej ojciec chciałby jak najszybciej porozmawiać z tobą w bibliotece. Kirill poprosi o przysługę, przyniesienie młota pożyczonego Eduardowi. Wychodząc poproś Ivana o pieniądze (COINS).

W domu u Eduarda znajdziesz wielką plamę krwi na podłodze. Zabierz strzęp materiału, należy zapewne do oprawcy. Krwawy ślad prowadzi do szafy. Przesuń ją, by odsłonić ukryte drzwi. Eduard leży ze zmiażdżoną głową tuż obok narzędzia zbrodni, ciężkiego młota.

Zwróć młot Kirillowi. Zacytuje ci archaiczną przepowiednię, według której jakoby jesteś wybawcą tej doliny. Gorąco zaprzeczysz. Okazuje się, że jedyna ucieczka stąd jest po trupie Pana ciemności, zwanego Kairnem. Jest on wampirem starym i potężnym. Chcąc nie chcąc, będziesz musiał wypełnić przepowiednię.





Udaj się do tawerny. Rozmowa z barmanem ujawni, że jest kolekcjonerem, zbierającym stare kielichy. Dumą jego zbiorów jest szczerozłoty puchar. Można wznieść nim toast tylko najlepszym winem. Podsłuchaj, o czym plotkują bywalcy. Udaj się do farmy Borisa. Twój samolot wylądował na jego polach, wskaże ci więc miejsce wypadku. Porozmawiaj z jego żoną. Wspomni o stodole za domem. Weź z niej widły i tak uzbrojony wybierz się na pola. Musisz walczyć z wilkami. Podejdź do drzewa. Jest w nim uwięziony duch wieśniaka, który chciał podglądać sługi ciemności, jak przenosili samolot w inne miejsce. Będzie błagał o przywrócenie mu jego ciała.

Wróć do tawerny. Usłyszysz tu o obłąkanym mnichu w klasztorze na północy. Porozmawiaj z nim. Oprócz wody święconej i błogosławieństwa posiada moc wskrzeszania zmarłych. Potrzebne są prochy martwego oraz kielich życia, skradziony z klasztoru wiele lat temu. Przejdź się do miasta. Zielarce sprzedaj zioła znalezione na polach, kup nasiona (FENNEL SEEDS). Z szopy zabierz łom, w sklepie kup lampę a od Kirilla pożycz fajkę (PIPE). Pójdź do barmana, który widząc fajkę da ci zapałkę. Wsłuchaj się w ploty. Tym razem na językach tutejszych jest Cyganka Maria, której Eduard zostawił paczkę na dzień przed śmiercią.

Idź do obozu cygańskiego. Poproś Marię o paczkę (PACKAGE). Znajdował się w niej jedynie mały kluczyk. W drugim wozie Cyganka Carmen wyleczy twoje rany. Spytaj ją przy okazji o składniki eliksiru leczenia opętanych. Wejdź ponownie do domu Eduarda, kluczykiem otwórz zamknięte drzwi. Zabierz monety z podłogi i przesuń szafę (!). Za nią jest wejście do podziemnych katakumb. W końcu dojdziesz korytarzami labiryntu tajnym przejściem do pilnie strzeżonej piwniczki Kirilla. Zabierz butelkę przedniego, starego wina. Udaj się z nią do barmana. Wino jest tak wyśmienite, że wzniesiecie razem toast. Nie zważając na protesty zmuszony jesteś pożyczyć kielich. Idź na pola. Zapal lampę zapałką i ciśnij ją w przerażone drzewo. Z popiołem wybierz się do mnicha, prosząc o przeprowadzenie rytuału wskrzeszenia zmarłego. Porozmawiaj ze wściekłym za podpalenie wieśniakiem a dowiesz się, że samolot przeniesiono na bagna. Przypomnij duchownemu o zwrocie kielicha (CUP). Opłaciwszy dodatkowe trzy sztuki srebra, zwróć go barmanowi.



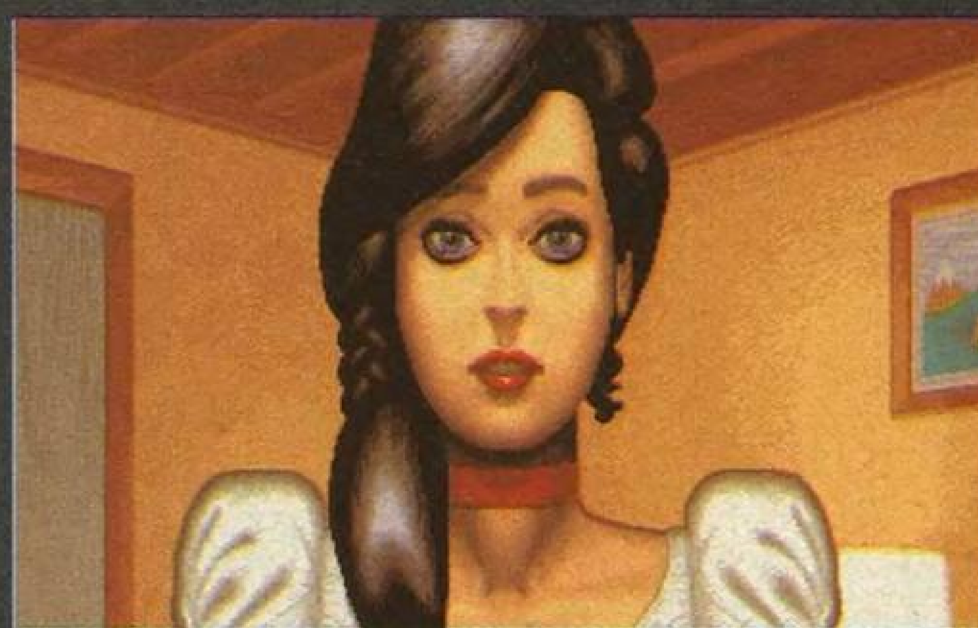
Wybierz się na bagna, gdzie znajduje się wrak twojego samolotu. Wszędzie dokoła porozrzucane są przedmioty. Zabierz linę, pistolet, maczetę, zapalniczkę i plecak. Linę przywiąż do drzewa, by zejść do środka dużego dołu. Przeszukaj labirynt, zerwij parę muchomorów, przydadzą się później w grze. Zawróć do miasta. Wejdź na piętro sklepu. Tutaj mama opiekuje się córeczką właściciela sklepu. Dziewczynka w gorączce mamrocze o upiorach i duchu swojego zmarłego ojca. Obiecujesz sobie w duchu, że zrobisz wszystko co w twej mocy, by jej pomóc.

Przysłuchaj się dyskusji w tawernie. Ktoś zachwala wyrabiacza srebra w sąsiednim mieście. Odwiedź Erasmusa i poproś go o pokrycie srebrem swoich naboi. Dzięki

Brrr... ale jatka, PC









Mroczno i krwiście, PC







of DARKNESS

Cata-combs









Hedge Maze



temu będą skuteczne przeciw siłom nieczystym. W jednym z domów babcia żuje liście (BETONY), przynosi je jej syn. Porozmawiaj z nim. Dowiesz się, że jest historykiem i może wiele opowiedzieć o dziejach tej doliny oraz synach Lorda Nikolae. Kup od niego medalion. Liście rosną na pobliskim cmentarzu. Udaj się na audiencję do namiestnika wyznaczonego przez Kairna. Zwierzy się, że ma wątpliwości, że powiesił człowieka imieniem Abrose za zamordowanie Eduarda. Ale prawo jest prawem, ktoś musiał przecież zapłacić za zbrodnię. Jeżeli znajdziesz dowody, to namiestnik oczyści imię wisielca.

Z ogródka zerwij pietruszkę (PARSLEY) i weź łopatę, wejdź do domu. Znajdziesz tu osobnika, który kopie groby. Zabrania ci dostępu do księgi pamięci, gdzie wypisane są imona zmarłych wraz z opisem sposobu zejścia. Wygląda dosyć podejrzanie. I rzeczywiście, w domu znajdujesz koszulę, do której pasuje strzęp materiału znaleziony na miejscu zbrodni. Jest też pusta butelka wina, taka sama, jaką znalazłeś u Eduarda. Żeby się upewnić, idź do Annabelle. Zapytaj o pietruszkę. Powie ci, że to złe ziele, często sadzą je mordercy. Wszystkie dowody przedstaw namiestnikowi, który przywróci niesłusznie powieszonemu jego dobre imię.

Namiestnik zaproponuje ci okrągłą sumkę za zabicie wilkołaka grasującego po dolinie. Problem w tym, że nie wiadomo, który z mieszkańców nim jest. Legendy mówią, że jak jawnie zarzuci sie wilkołakowi że nim jest, to zmienia się w wilka. Nie może wrócić do prawdziwej postaci, dopóki nie zabije osoby znającej jego sekret. Przejdź się do żony Borysa. Ostatnim razem jak tu byłeś, gotowała zupkę z wypatroszonych szczurów. Rzuć jej w twarz, że jest wilkołakiem, zabij ją posrebrzanymi nabojami i odbierz należną sakiewkę srebra. Jest w niej jedna szczególna moneta, która będzie w przyszłości niezbędna.

Idź do domu mordercy. Stróżujący przy drzwiach człowiek już dynda na gałęzi przy rozdrożu, dzięki czemu możesz wejść. Przeczytaj Księgę Dusz. Zauważ, że syn Kirill miał syna, Andreja, który zmarł w tajemniczych okolicznościach. Udaj się do ostatniego domu. Jest tam Christiana z przybraną matką. Dziewczyna jest w transie po śmierci syna Kirilla. Poraź jej pamięć imieniem ukochanego. Christiana opowie, jak była zaręczona z Andrejem, jak mieli otrzymać od Kirilla olbrzymi diament w prezencie ślubnym. Narzeczony zmarł nagle na dziwną chorobę. Kirill i Ivan rozkopali grób. Próbowali targować się z Panem Ciemności o życie Andreja w zamian za diament, który był inkrustowany w sygnecie Lorda Nikolae, ojca Kairna. Ziemskie bogactwa są niczym dla wampira. Pamiątka rodzinna dla ojcobójcy też jest bez wartości. Kairn przemienił Andreja w niemartwego. Po dziś dzień jest zamknięty w pokoju na piętrze w domu Kirilla, nocami poluje na mieszkańców doliny, by nasycić głód. Christiana błaga, byś uwolnił duszę nieszczęsnego Andreja.



Przejdź się na rozdroże. Porozmawiaj z duchem wisielca. Z wdzięczności da ci klucz do biblioteki w podziemiach klasztoru, gdzie spoczywa Księga Rytuałów. Wiedźma w chatce obok zabiła większość braci zakonnych, by do niej dotrzeć. Wstąp do wiedźmy. Monika potwierdzi, że sprawiało jej przyjemność znęcanie sie nad wisielcem. Wyżali się, że jej dziadek padł ofiarą wampira. Ludzie przebili mu serce dębowym kołkiem, ucięli głowę i pochowali z czaszką przebitą żelaznym bolcem. Jego duch został wezwany przez siły ciemności, by strzec Mauzoleum. Monika pomoże dostać ci się na wyspę na bagnach. Martwego przewoźnika może przywołać róg z kości słoniowej. Tylko ona może wykonać niezbędne rzeźbione inskrypcje.

Mauso-leum Inner Chambers



Zwiedź podziemia klasztoru. Przeczytaj Księgę Rytuałow. Wróć do miasta i odnajdź wyrobnika wosku, Josepa. Kup od niego świecę. Spytaj jego syna, Antona o Natalię. Poproś go o pamiątkowy lok blond włosów. U Erasmusa zamów srebrny dzwon. W klasztorze mnich poświęci świece. Zejdź do podziemi i odszukaj rytualną maczugę, jedyną broń przeciw szkieletom. Natkniesz się też na mnicha, skazanego na wieczne pisanie obłożonym klątwą złotym piórem. Poproś o ten przedmiot (QUILL) a uwolnisz go z męczarni.

Jesteś gotów pójść na cmentarz. Zerwij ziele (BETONY), przywiąż wstążkę otrzymaną od Deirdre do dzwonu i zapal świeczkę. Rozkop grób Vladimira, wyjmij z czaszki bolec. Podejdź do upiora i uderz bolcem w dzwon. Przełamiesz moc

EVENT HORIZONS/SSI'93

PC VGA, SB

Ile dyskietek? PC 4

ROLE-PLAYING

100% Grafika | 80% Dźwięk | 100% Miodność



ście do Mauzoleum.

Udaj się do tawerny. Wszystko aż huczy, bo w tym właśnie budynku jakiś potwór zabił skrzypka. Wejdź na piętro do jego pokoju. Zabierz niepotrzebne zmarłemu skrzypce. W worku znajdziesz klucz do katakumb. Musisz do nich zejść i odnaleźć śmiejący się słoik oraz sygnet. Możesz teraz poprosić Cygankę Carmen o przygotowanie eliksiru, którym wyleczysz Natalię. Wdzięczna matka podaruje ci szczerozłotą szpilkę. Porozmawiaj ze zdrową już dziewczynką. Powie ci, że duch jej ojca czeka na cmentarzu. Lucian da ci kluczyk i ostrzeże przed krzewnym labiryntem.

Zleć Erasmusowi wykonanie srebrnego miecza. Z tą bronią idź do mnicha, by ją poświęcił. Dopiero teraz porozmawiaj z Kirillem o Andreju. Na początku wyprze się, ale później da ci klucz do pokoju. Wyduka też, że Deirdre została porwana przez Pana ciemności. To co kiedyś było Andrejem, zabij poświęconym mieczem. Nie daj się zarazić morem. Z martwego ciała weź diament.

Wybierz się do krzewnego labiryntu. Musisz uzbierać sześć główek czosnku (GARLIC). W końcu dojdziesz do rezydencji. Jej mieszkaniec odizolował się labiryntem od zła reszty doliny. Może dać ci święty symbol, który świeci blisko kąś tajemnicę, którą można wydrzeć tylko przy pomocy lalki voodoo. Po drodze do obozu cygańskiego kup jeszcze jedną świeczkę. Poproś Marię o zrobienie lalki. Zgodzi się wyłącznie, jeżeli przyrzekniesz, że nie użyjesz jej do zabicia Franka. Z figurką w ręku przejdź się do chaty pustelnika. Postrasz go lalką i szpilką, wtedy wyjawi miejsce spoczynku mówiącej księgi, Agrippy. Jest przykuta łańcuchami w grocie na wschodzie.

Teraz możesz wybrać się do lasu. Dla ochrony załóż na szyję medalion. Musisz tu znaleźć róg z kości słoniowej, gałąź jarzębiny (ROWAN BRANCH), czapkę myśliwską (CAP). Z drewnem idź do starego Cygana, wyrzeźbi z niej magiczną laskę. Róg zanieś wiedźmie. Z gotowymi inskrypcjami zadmij w róg na brzegu jeziora. Z wyspy zabierz sztylet.

W Mauzoleum musisz odnaleźć septagram. Stoi tu Lord Nikolae oraz jego siedmu synów. Każdemu wręcz przedmiot z jego życia doczesnego. Połączą wtedy swoje moce i otworzą przejście. Wejdziesz w posiadanie kufra z uwięzionym światłem, jeden z niewielu przedmiotów szkodliwych dla Kairna.

Przejdź się do zamczyska. Musisz pokonać trzy szkielety stróżujące przy wejściu. Jeden z nich ma klucz do wartowni, gdzie jest kołowrót otwierający bramę. W jednym z pomieszczeń po lewej przesuń szafę odkrywając tajne drzwi. Przesuń drugą szafę a dojdziesz w końcu do trumny wampira. Porozmawiaj przez zamknięte drzwi z Deirdre. Zabij trumnę gwoździami i zabierz metalowy klucz. Udaj się z nim do jaskini. Zardzewiałe drzwi wyważ łomem. Odnajdź piekielną księgę i uwolnij ją. Na jej kartach zapisane jest prawdziwe imię Kairna (w każdej grze inne). Od tej pory żaden z mieszkańców nie zechce z tobą rozmawiać, gdyż czuć od ciebie siarkę. Wróć do zamku i odnajdź wampira na szczycie jednej z wież po prawej stronie fontanny.



trumny wampira, w zamian za odrobinę brakującej mu tabaki. Idź na piętro, później na strych i podnieś rapier. W mieście wejdź do sklepu. Jeżeli brakuje ci pieniędzy, możesz odsprzedać trochę zbędnych ziół. Kup tabakę (TOBACCO) oraz gwoździe. Wstąp do domostwa Kirilla i zażądaj od Iwana młota. Zamień w rezydencji tabakę na symbol.

Udaj sie do tawerny. Do miasta przyjechał Mattias, znany wszem ze swych porachunków ze Zwariowanym Frankiem. Odkup od Mattiasa ząb, który wybił Frankowi. Dowiesz się, że wariat skrywa ja-

To już ostateczna walka. Wejdź do komnaty i zjedz muchomorka. Pozbawi cię na krótki czas wzroku, dzięki czemu unikniesz hipnotycznego spojrzenia wampira. Otwórz kufer uwalniając światło, oślepiając z kolei Kairna. Mimo to dobiegnie on do ciebie i tylko ochrona czosnkowego naszyjnika ratuje ci życie. Zadaj wampirowi ból wymawiając jego prawdziwe imię. By wycieńczyć go zupełnie, chlusnij w niego święconą wodą. Kairn ucieknie do swej trumny, by odzyskać siły. Gdy zobaczy zabitą trumnę, rzuci się w desperackim ataku. Teraz dopiero się do niego naprawdę dobierzesz. Nie będziesz przebierał w środkach, żałował żelaza ni drewna, obficie zraszając kamienną podłogę zieloną posoką...

User Jama



A-10 TANK KILLER był jednym z pierwszych symulatorów, które przyniosły firmie DYNAMIX rozgłos i ugruntowały jej pozycję na tym rynku. Nowa wersja A-10 oprócz znacznie lepszej grafiki, różni się od poprzedniej przede wszystkim liczbą misji i teatrów działań. Do już istniejących doszła Pustynna Burza i dodatkowa kampania w Europie. Ale poza liczbą misji, wielkich zmian nie daje się zauważyć, choć producent zapewnia nas o dokonanych usprawnieniach algorytmów. Jeżeli ktoś grał już w A-10, nie będzie miał żadnych kłopotów z nową wersją.

Panowie Amerykanie strasznie się martwili, gdyż panowie Rosjanie produkowali bardzo dużo czołgów i tych czołgów było tak dużo, że jakby przyjechały, to ciężko byłoby spod nich wyleźć. Toteż panowie Amerykanie wymyślili, że zrobią sobie duży samolocik, który będzie latał w tę i z powrotem, przy okazji rozwalając te czołgi, które wyprodukowali panowie Rosjanie. W ten sposób powstał samolot A-10 THUNDERBOLT II nazwany wdzięcznie Dziką Świnią.

W roku 1970 zaczęto myśleć o nowym samolocie wsparcia wojsk lądowych. Jak to w Ameryce, ogłoszono konkurs, w którym określono ogólną charakterystykę nowego samolotu. Kilkanaście firm przystąpiło do rywalizacji, jednak do przedstawienia prototypu przystąpiły już tylko dwie firmy. Ostatecznie zwyciężył prototyp firmy Fairchild i z tą firmą zawarto umowę na produkcje A-10. Pierwszy lot samolotu Fairchild Republic A-10 Thunderbolt II odbył się 10 V 1972.

A-10 jest jednomiejscowym samolotem bliskiego wsparcia lądowego. Oznacza to, że nie jest on samolotem wznoszącym się w przestworza i walczącym z myśliwcami. Maszyna ta przemyka nisko nad ziemią, wyszukuje sobie cele, atakuje i ucieka jak najszybciej. Wszelkie misje A-10 mają najczęściej związek z operacjami lądowymi, gdyż ściśle współpracuje on z wojskami pancernymi. Przeciwko ostrzałowi z ziemi chroni pilota opancerzona kabina, zaś silniki umieszczone są powyżej skrzydeł (skrzydła chronią je przed ostrzałem). Silniki także są umieszczone daleko od siebie, by zminimalizować szansę uszkodzenia obu równocześnie.

Samolot tego typu musi zabierać urozmaicone podwieszane uzbrojeniem by mógł być stosowany w różnych misjach, a musi go zabierać dużo, by te misje wypełnić. Takie też wymagania spełnia A-10, do którego można, na jedenastu pylonach, podwiesić różne rakiety i bomby. Także działko pokładowe A-10 – GAU-8 AVENGER jest ogromne. Amunicją są pociski z głowicą ze zubożonego uranu. Działko to potrafi przebić większość czołgów, a tym bardziej słabiej opancerzone cele.

KRÓTKO O UZBROJENIU

Zamiast przydługich opisów, małe przypomnienie.

AGM-65D – rakieta naprowadzana laserowo służąca do niszczenia wszelkich pojazdów opancerzonych i czołgów. MAV.

PAVEWAY II – pocisk służący do niszczenia budynków i bunkrów. Symbol LGB.

DURANDAL – świetnie przenosi lotniska w zapomnienie. DUR.

SIDEWINDER – rakieta naprowadzana na podczerwień, służy do strącania wszystkiego, co się za wysoko wzniesie. SID.

ROCKEYE – pocisk przydatny w ataku na wszelkie zgrupowania pojazdów. ROC.

AVENGER – 30 mm działko, które potrafi rozprawić się z wszelkimi pojazdami, nawet opancerzonymi, niektóre budynki też nie potrafią oprzeć się jego sile.

A-10 nie jest symulatorem, w którym kładzie się wielki nacisk na wierność lotu. Kokpit i przyrządy potraktowane są symbolicznie i poza tym że są, raczej do niczego nie służą. Stałe fragmenty gry też są potraktowane po macoszemu – mimo konieczności startowania zdegradowano rangę lądowania. Owszem, można lądować samodzielnie, ale gdy pojawia się już opcja RETURN TO BASE, to trudno z niej nie skorzystać. Może po prostu przez moje upodobania krytycznie oceniam ten program. Bardzo dobrze rozwiązano za to współpracę z wojskami lądowymi. Komunikaty radiowe robią wrażenie, że na dole naprawdę toczy się bitwa i jako pilot musisz wspomagać czołgi i wozy pancerne. Czołgi też mogą ci pomagać, np. przez zniszczenie wyrzutni rakiet obrony przeciwlotniczej.

A-10 ma wciąż średnią grafikę, jednak ogólnie gra ta została zrobiona przez programistów znających się na rzeczy.

LATANIE A-10

Start jest bardzo prosty – wystarczy zwiększyć ciąg i przy końcu pasa startowego pociągnąć nos do góry. Wystarczy tylko schować podwozie i start masz za sobą. Jeśli zapomnisz o podwoziu, to i tak się schowa.

Ważnym elementem jest mapa, gdyż na niej oznaczasz punkty nawigacyjne wyświetlane potem na kompasie. Wybierasz po prostu któryś z celów, np. most, czołg, lotnisko, itp. i kierunek na ten cel będzie pokazywał mały znaczek na kompasie. Podczas gry wielokrotnie będziesz musiał korzystać z mapy, więc opanuj tę umiejętność. Mapa pokazuje też ukształtowanie terenu i zasięgi wyrzutni rakiet, co powinieneś wykorzystać przy planowaniu trasy lotu.

Bardzo często współpracujesz z wojskami lądowymi, więc będziesz musiał uważać na wszystkie komunikaty radiowe. Niekiedy przez radio otrzymasz inne rozkazy z bazy lub od swojego dowódcy. Jeśli nie przeczytałeś lub nie zrozumiałeś jakiegoś komunikatu, zrób użytek z klawisza D. Nigdy nie lekceważ komunikatów radiowych, gdyż możesz przez to nie wykonać misji.

Pamiętaj, że nie jesteś myśliwcem lecz Dziką Świnią, która lata bardzo nisko. Nigdy nie wzbijaj się wysoko, gdyż tam, w górze czekają na ciebie MIGI i rakiety przeciwlotnicze. Dwieście stóp to wysokość, na której można przeżyć (choć asy latają niżej). Spróbuj korzystać ze sterów kierunku, które mogą zaoszczędzić ci karkołomnych ewolucji przy podchodzeniu do ataku. Jednak pamiętaj, że przy ich pomocy nie wykonasz ostrego skrętu, więc jeśli będziesz omijał górę, która wła-











Trzy teatry działań, PC

A-10 v.1.5 TANK KILLER

śnie puka w twoją małą kabinkę, to lepiej skręć przechylając A-10.

Podchodząc do ataku najlepiej trochę zwolnij, by móc dobić działkiem lub drugą rakietą cel, który przeżył pierwszy atak. Jeśli nastawiłeś się na ostrzelanie celu z działka, musisz koniecznie zwolnić, gdyż inaczej podziurawisz wszystko oprócz niego. Atakując wyrzutnie SAM podchodź na BARDZO małej wysokości (poniżej 100 stóp) i atakuj ją Maverickami. Wyrzutnie rakiet przeciwlotniczych, śmigłowce i samoloty są dla ciebie największym zagrożeniem. Same czołgi lub wozy pancerne mogą co najwyżej ci pogrozić. Jednak rakiety potrafią zrobić ci niezłe kuku.

Jeśli zostaniesz dostrzeżony i ktoś do ciebie wystrzeli rakietę, masz flary i śmiecie. Możesz odstawić też kilka karkołomnych ewolucji, jednak zgubić taką rakietę jest dosyć trudno. Możesz się pocieszać, że A-10 jest samolotem bardzo odpornym i pojedyncze trafienie nie powinno cię wysłać do piachu.

Pamiętaj, że najczęściej twoim zadaniem jest wsparcie lotnicze (AIR SUPPORT) i zwracaj uwagę na własne wojska pancerne. Udzielaj im oczekiwanego wsparcia, a nie lataj po okolicy podziwiając krajobrazy. W misjach, które mają ograniczony czas, musisz się bardzo śpieszyć. Miej baczenie na wojska pancerne przeciwnika.



Killer i jego Tank, PC

MISJE

TRAINING – Trening przewidziany dla każdego żółtodzioba. Nauczysz się nawigacji i dobierania odpowiedniego uzbrojenia do określonych celów. Słuchaj uważnie komunikatów radiowych, gdyż zawierają one kolejne rozkazy. Trening odbywa się na poligonie i na południu są cywilne farmy, na które musisz uważać (jak wrzucisz bombę do stodoły, to cię wywalą z wojska).

THE CITY – wywiad donosi o koncentracji wojsk przeciwnika i przewiduje jego atak. Musisz zaatakować pierwszy. Masz zniszczyć Command Post i Atrium building (N9). Cele te znajdują się w mieście, więc uważaj na cywilne budynki. Dodatkowym celem jest baza lotnicza w kwadracie G4.

BRIDGE BUSTING – twoim zadaniem jest powstrzymanie ataku nieprzyjaciela. Musisz zniszczyć dwa mosty (ALFA I BRAVO) by zatrzymać natarcie. Uważaj, by twoje wojska zdążyły przez nie przejechać na właściwą stronę.

MOTHER HEN – wspomagasz z powietrza atak na bazę przeciwnika. Staraj się zniszczyć wysłane przeciwko twoim wojskom plutony przeciwnika. Twoim zadaniem jest zbombardowanie jego bazy. Najpierw martw się bitwą toczoną na ziemi.

WING MAN – leć nisko, by nie wykryły cię radary przeciwnika. Jako skrzydłowy kpt. Stokesa musisz lecieć za nim i wykonywać jego rozkazy. Waszym zadaniem jest zniszczenie dwóch baz: lotniczej i przeładunkowej. Uważaj na Migi, by uniknąć wykrycia wykorzystuj góry do korzystnego ataku.

TANK KILLER – twoim zadaniem jest zniszczenie jak największej liczby pojazdów wroga. Po prostu latasz po okolicy i odpalasz rakiety do wszystkiego, co się rusza.

SAM SLAM – Nieprzyjaciel atakuje. Startujesz nie znając pozycji wroga. Musisz zniszczyć jak najwięcej pojazdów i helikopterów.

HOG HAVEN – duży konwój pozbawiony jest lotniczego wsparcia. Znajdź i zniszcz jego ruchomy punkt dowodzenia – ACRV-2. Wywiad donosi, że jest on gdzieś pomiędzy B4 a H12. Przy okazji zniszcz jak najwięcej pojazdów wroga.

WOLFBURG – w mieście Wolfburg stacjonują znaczne siły przeciwnika. Musisz osłaniać z powietrza lądowy atak wojsk pancernych. Przy ataku na czołgi stojące w mieście uważaj na cywilne zabudowania.

CRIPPLED BIRD – pokaźne siły pancerne przeciwnika przystąpiły do ataku. Dowództwo nie ma ludzi i sprzętu, by odeprzeć atak na naszą bazę lotniczą. W bazie reperowany jest A-10, powstrzymuj atak do chwili startu uszkodzonego samolotu.

SPEARHEAD – wsparcie lotnicze ofensywy lądowej.

DEEP STRIKE – musisz zniszczyć pas startowy (a jak już tam będziesz, to rozwal całą bazę) w bazie lotniczej przeciwnika. Spiesz się, gdyż przewidywany jest przerzut dużej ilości samolotów do tej bazy, a musisz zdążyć przed nimi.

THE VISE – nieprzyjaciel przypuścił atak na twoją bazę. Niestety, nie ma żadnych sił (oprócz dwóch A-10), które mogły by odeprzeć atak. Wraz z z innym kapitanem bronisz bazy. Twoją działką jest zajęcie się przeciwnikiem na południe od rzeki.

AIR SUPPORT – twoje wojska atakują bazę nieprzyjaciela, zaś nieprzyjaciel atakuje twoją. Ty latasz z jednego miejsca na drugie i najpierw wspomagasz własne atakujące wojska, a potem lecisz bronić bazy.

THE DILEMMA – wspomagasz A-6, który ma za zadanie zniszczyć wyrzutnię rakiet SCUD. Jeśli A-6 zostanie zestrzelony (a raczej tak będzie), osłaniaj operację ratunkową, a później wykonaj jego zadanie, czyli znajdź i zniszcz SCUD-a w kwadracie F3.

SCUD HUNT – zła pogoda umożliwiła zmianę miejsca SCUD-om. Ani samoloty zwiadowcze ani satelity nie mogą zlokalizować miejsca pobytu wyrzutni. Znajdź je i zniszcz, zanim wystrzelą rakiety na cele w Izraelu. Zaatakuj także grupę śmigłowców niedaleko miasta Ar Rutbah.

TRACK TOWN – zniszcz lekkie siły pancerne stacjonujące w mieście Khafji, a później wraz z czołgami zniszcz kolumnę pancerną wroga.

TEAMWORK – siły specjalne mają za zadanie zniszczyć hangary w bazie wroga. Pomagaj helikopterom wiozącym komandosów. Zniszcz konwój wiozący broń chemiczną.

SAND STORM – wspomagasz natarcie wojsk saudyjskich. Twoim zadaniem jest zniszczenie artylerii przeciwnika. Prowadzi cię saudyjski tłumacz (bez niego ani rusz).

ROYAL FLUSH – bierzesz udział w bitwie pancernej. Niszcz wszystko, co się napatoczy w celownik.

COUP DE GRACE – zniszcz centrum komunikacyjne. Musisz też rozwalić ruchomy i stały punkt dowodzenia.

KaYteck

KLAWISZOLOGIA

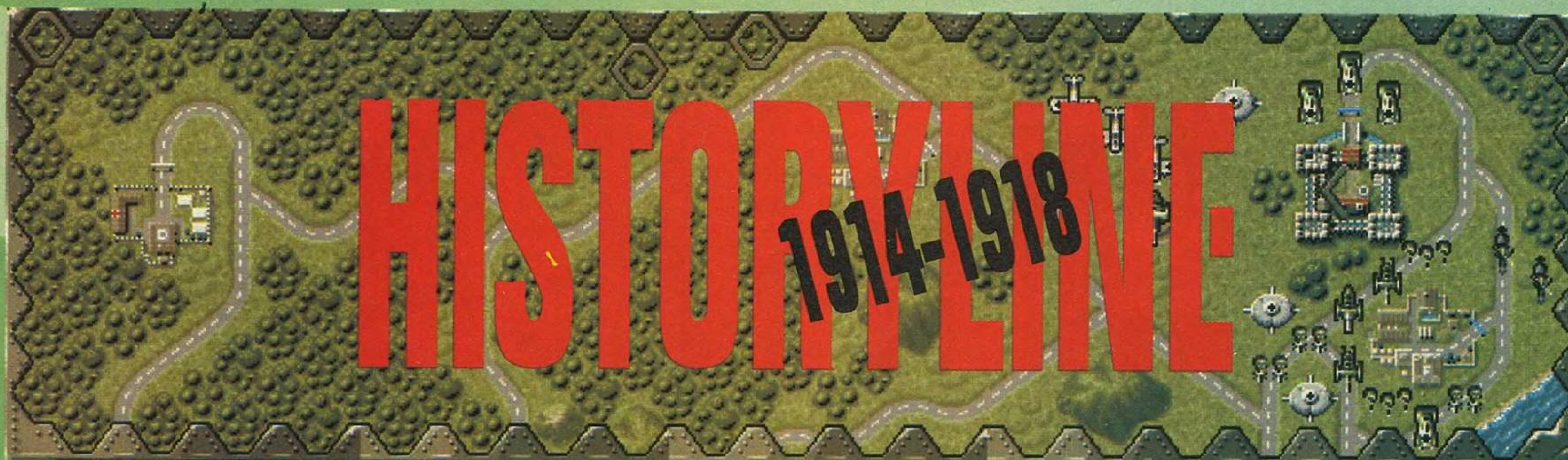
1–9 – zmiana ciągu co 10%
+/– – płynna zmiana ciągu
G – chowanie/wypuszczanie podwozia
H – MAVERICK (MAV)
J – PAVEWAY (LGB)
K – ROCKEYE (ROC)
Ł – DURANDAL (DUR)
; – SIDEWINDER (SID)
M – mapa
N – wybór następnego celu na mapie
S – uszkodzenia i uzbrojenie A-10
D – kilka ostatnich komunikatów radiowych
</> – stery kierunku
F – flary C – śmiecie
Space – strzał z działka
Enter – odpalenie rakiety, zwolnienie bomby
P – pauza
R – zasięg działania wyrzutni SAM
TAB – wybór aktywnego celu
Klawisze funkcyjne – widoczki.
Q – powrót do bazy bez lądowania
[/] – zmiana aktywnej broni

DYNAMIC'92
AMIGA
PC VGA, SB
PC 2
SYMULATOR
80% Grafika
70% Dźwięk
80% Miodność



Historia lubi się powtarzać, w Sarajewie znów strzały, PC

HISTORY LINE 1914-1918 jest grą, której akcja toczy się podczas wielkich bitew pierwszej Wojny Światowej. Tak jak inne produkty firmy BLUEBYTE (np. BATTLE ISLAND), HISTORY LINE cechuje ciekawy interfejs użytkownika. Jest on na tyle odmienny, że na początku dosyć trudno go opanować. W porównaniu do innych gier tej firmy, HISTORY LINE cechuje bardzo ładna grafika i znacznie ulepszony dźwięk. Gra ma też wiele walorów edukacyjnych, wprowadzenie do gry stanowi komputerowy podręcznik historii, zaś pomiędzy bitwami wymienione są najważniejsze wydarzenia historyczne. Gra zawiera wiele różnych map, na których toczą się bitwy prowadzone przez wiele jednostek wojskowych. Możesz walczyć zarówno z komputerem jak i z kolegą. Ogólnie gra stoi na wysokim poziomie, jednak jej minusem są animacje bitew, które są na tyle kiepsko zrobione, że nie warto ich oglądać.



MENU

Menu w grze HISTORY LINE jest bardzo proste i składa się z niewielu elementów:
- START – rozpoczęcie bitwy.
- CODE – wprowadzenie kodu mapy.
- GAME SETUP – opcje związane z konfiguracją gry; wybierasz: czy chcesz oglądać walkę oddziałów (jest ona na tyle mierna, że nie warto się katować), kto z kim gra (człowiek/komputer), czy możesz „zapuszczać żurawia" do niezdobytych i wrogich budynków, oraz ustalasz limit ruchów na jedną turę.
- CONTROLS – opcje związane z zarządzaniem grą.
- MISC – ładowanie gry oraz lista najlepszych.

Poza tym podczas gry możesz używać klawiszy:

F1 – zmiana fazy gry.
F2 – ścieżka muzyczna (on/off).
F3 – efekty dźwiękowe (on/off).
F5 – joystick (on/off).
F7 – myszka (on/off).
F8 – czułość myszki (jak to ładnie brzmi).
F9 – oglądanie (kiepskich) bitew.
Esc – wyjście (musisz tylko potwierdzić klawiszem Z, a nie jakby się wydawało, klawiszem Y).
D – nagrywanie gry (tylko podczas zmiany fazy).

JEDNOSTKI

Gra podzielona jest na dwie fazy, ruchu i ataku, które odbywają się odwrotnie (gdy ty się ruszasz, atakuje przeciwnik). Gdy poruszyłeś wszystkie jednostki lub określiłeś wszystkie cele ataku, wybierz ikonę zmiany fazy i gdy przeciwnik zrobi to samo, potwierdź zmianę klawiszem F1. Podczas fazy ataku możesz regenerować swoje jednostki i określać rodzaj produkcji w fabrykach.

W grze występują różnorakie jednostki wojskowe, jednak autorzy gry postarali się, by sprzęt w niej występujący odpowiadał historycznym realiom. W ten sposób dany typ uzbrojenia jest do dyspozycji tylko wtedy, gdy bitwa odbywa się nie wcześniej, niż data wdrożenia danego sprzętu. Przed każdą bitwą dostarczane są informacje o nowych jednostkach wojskowych.

Interfejs użytkownika jest bardzo ciekawy, charakterystyczny dla firmy BLUEBYTE. Wskazujesz kursorem jednostkę, naciskasz guzik myszy i poruszając myszką otrzymujesz różne ikony, służące do sterowania grą. Pełen zestaw ikon przedstawiony jest na rysunkach.

Wszystkie występujące jednostki cechują się parametrami, które dostępne są w informacji o oddziale.



- SIZE/RADIUS – siła ognia i zasięg rażenia. Parametry te dotyczą siły jednostki i są różne w konfrontacji z różnymi wojskami – lotniczymi (AIR), lądowymi (GROUND) i wodnymi (WATER).
- ARMOUR – opancerzenie jednostki.
- SPEED – prędkość. Określa, ile pól w jednej fazie może przebyć jednostka.
- WEIGHT – masa. Brana pod uwagę przy przewożeniu jednostek.
- MAX GROUP SIZE – maksymalna wielkość oddziału.

Podczas walki jednostki zdobywają doświadczenie i jest ono symbolizowane w lewym dolnym rogu ekranu. Wskaźnik ten wzrasta wraz z każdą zniszczoną przez oddział jednostką wroga. Oddziały najbardziej zahartowane mają symbol krzyża maltańskiego i są one naprawdę groźne w walce. Ten wskaźnik ważny jest szczególnie przy artylerii, gdyż artyleria wyszkolona potrafi jedną salwą znieść cały oddział wroga.

W grze występują trzy rodzaje budynków:
- HQ – dowództwa, możesz dokonywać w nich napraw. Nie daj przeciwnikowi zająć twego dowództwa, jest to równoznaczne z przegraną.
- STORES – magazyny, dokonujesz w nich napraw uszkodzonych jednostek.
- FACTORY – fabryki. Podczas gry gracz ma pewną liczbę punktów, za które może regenerować i produkować jednostki. Ich liczba zależy od liczby zajętych przez ciebie budynków. W fabrykach produkujesz nowe jednostki, bądź reperujesz uszkodzone.

W grze występują rożne formacje:
- Piechota – reprezentowana jest przez różne formacje. INFANTRY i ELITE jest to typowe mięso armatnie, którego podczas I WŚ było dużo. Jednostki te wykorzystujesz do zajmowania budynków i ochrony artylerii. Specjalistyczne fomacje piechoty (ANTI-AIR, ANTI-TANKS), są o wiele bardziej cenne i musisz rozsądnie z nich korzystać. Specyficzną formacją są saperzy (SAPPER), którzy mogą budować transzeje.
- Artyleria – działa odgrywają tu istotną rolę. W grze masz do dyspozycji trzy rodzaje dział (HEAVY, MEDIUM, LIGHT), które różnią się siłą ognia, zasięgiem i mobilnością.
- Wojska pancerne – reprezentowane są przez różne pojazdy, od lekko opancerzonych samochodów do pierwszych czołgów. Wojska te cechują się dużą mobilnością, a w późniejszych etapach także dużą siłą ognia. Specjalistyczną formacją jest CONSTRUCTION UNIT, która służy do budowy magazynów.
- Samoloty – wraz z postępami w grze otrzymujesz do dyspozycji coraz więcej typów samolotów. Mogą to być zarówno bombowce, jak myśliwce. Samoloty, ze względu na duży zasięg, są bardzo dobre w atakach na tyły wroga.
- Pociągi – na mapach, na których są tory kolejowe, możesz używać do walki pociągi pancerne.
- Okręty – w niektórych bitwach możesz także prowadzić walki morskie. Krążowniki i pancerniki są też skuteczne przy ostrzale jednostek lądowych.
- Jednostki transportowe – do transportu piechoty i dział możesz używać oddziały transportowe. Dysponujesz ciężarówkami, pociągami i okrętami. Dzięki nim możesz szybko przerzucać duże siły wojsk.
- Bunkry – na mapach rozmieszczone są stanowiska bunkrów (nie masz wpływu na ich rozmieszczenie), jednak nie są one bardzo silnymi jednostkami.

KILKA RAD

- Szybko zajmuj wszystkie budynki znajdujące się w zasięgu działania twoich jednostek, gdyż zwiększysz przez to liczbę punktów, za które będziesz mógł produkować nowe jednostki. Możesz je też zdobyć w zajmowanym budynku.
- Staraj się podwyższać stopień doświadczenia artylerii i bronić zahartowane w boju jednostki. Kilka jednostek artylerii z krzyżem maltańskim może zatrzymać całe natarcie wroga.
- Wygrywasz poprzez zajęcie dowództwa przeciwnika lub zniszczenie wszystkich jego jednostki. Możesz wybrać przez to dwie strategie: wojna na wyniszczenie, lub atak na kwaterę wroga.
- Zawsze lepiej jest zregenerować uszkodzoną doświadczoną jednostkę niż wyprodukować nową „zieloną".
- Zawsze zbieraj punkty na produkcję czegoś lepszego, a nie produkuj ton mięsa armatniego.
- Warto wspierać pancernikami ofensywę lądową.
- Warto trzymać coś w odwodzie, nie rzucać wszystkich sił na jedną linię.

KaYteck

BLUE BYTE'92
1MB AMIGA
PC VGA, SB
Ile dyskietek? PC 4
STRATEGIA
90% Grafika | 80% Dźwięk | 95% Miodność



Zwyczajowo: Polska oczami świata, PC

Niezmordowana SSI wydała właśnie kolejną grę z cyklu strategii II Wojny Światowej. Do tej pory każda kolejna gra przewyższała swoją poprzedniczkę i można było wyraźnie zaobserwować ciągły rozwój i doskonalenie koncepcji gry. Tak jest i tym razem. Jeżeli grałeś w SECOND FRONT, to WAR IN RUSSIA wyda ci się znajoma. Jest to bowiem ta sama gra! Jeśli chcesz w tym miejscu skończyć czytanie tego tekstu – nie masz racji. Wprowadzone poprawki naprawdę rewelacyjnie usprawniły obsługę, jak i historyczny realizm całej gry.

Przede wszystkim wyraźnie poprawiono grafikę mapy. Poniżej niej widać, wprowadzone już w WESTERN FRONT i CARRIER STRIKE – menu. Gra jest już

WAR in RUSS!A

sterowana myszą, a co więcej, przesuwanie mapy nie jest tak męczące jak np. w PACIFIC WAR czy innych wcześniejszych grach SSI, i odbywa się niejako mimochodem. Dołączony został edytor scenariuszy! Jest on co prawda ograniczony do historycznych rodzajów uzbrojenia i limituje ilość możliwych do uzyskania jednostek różnych rodzajów, tym niemniej możesz już teraz popuścić wodze fantazji i tworzyć najdziksze wariacje dotyczące tej wojny.

Zaszła też jedna, bardzo istotna zmiana w sferze dowodzenia. Zaimplementowano, znane z PACIFIC WAR, rozwiązanie dopuszczające samodzielność wybranych dowództw. Jeżeli zostawisz dowództwom Armii czy Frontów operacyjną samodzielność (COMPUTER OPERATIONAL CONTROL), gra nabierze bardzo dużego realizmu. Zadaniem twoim będzie już tylko wyznaczenie dowództwom celów, mianowanie i odwoływanie dowódców oraz przydzielanie im w miarę potrzeb oddziałów z rezerwy. Będziesz też miał kontrolę nad tworzeniem nowych korpusów i przydzielaniem ich dowództwom według własnego uznania. Jeżeli ustawisz dowództwa jako niesamodzielne (HUMAN FULL CONTROL), to możesz grać dokładnie tak samo jak w SECOND FRONT. Przy pozostawieniu dowództwom pełnej samodzielności (COMPUTER FULL CONTROL), pozostanie ci tylko wyznaczanie dowódców i kierowanie przemysłem zbrojeniowym.

Z moich doświadczeń wynika, że najlepiej ustawić większości dowództw ograniczoną samodzielność, a pełną – jedynie dowództwom oddalonym od głównego kierunku działań. Pod swoją pełną kontrolą pozostaw najwyższe dowództwa (O.K.H, Stavka, RVGK) i ewentualnie dowództwo operujące w newralgicznym dla operacji miejscu. Szczególnie ważne jest to w obronie, gdzie dowództwa obdarzone nawet częściową samodzielnością mają pewną skłonność do „ruchów robaczkowych", czyli przemieszczania jednostek po parę pól, w tę i z powrotem, zamiast pozwolić im się okopać w jednym miejscu. Wydaje się, iż brakuje tutaj dodatkowej kontroli nad dowództwami. Wyznaczenie celu to nie wszystko i przydałaby się komenda dokładniej określająca zachowanie się dowództw (np. Atak, Obrona statyczna, Działania opóźniające itp.)

Pejotl

SSI'93
Ile dyskietek? PC 1
PC EGA/VGA, SB
STRATEGIA
80% Grafika
70% Dźwięk
90% Miodność

super
S U P E R Y

Wypełnianie ankiety zaangażowało latoś tak bardzo szare komórki, że nie wystarczyło czytelnikom „pary" na Superotwórczą korespondencję. Nie ma przebacz – Supery muszą być, więc klecę je z tego co jest.

Pegaz Ass

– (o komputerach i podzespołach) Kondoł 64; Kondom 64; Końmorda 64; CD-Srom; IBM WC; Mc'Świntosz; Zgniłosz; Miękiszon;

– (jakbym gdzieś to słyszał...) Gratuluję Martinez, żadnych nowych ubytków! Używając pasty KYRANDIA twój Martinez będzie miał do 4 ubytków mniej; SS – zachodnia jakość, krajowa cena;

– (miejscowości) Jelenia Dziura; Yafożno;

– (początki) Do Siedziby Eksperymentalnej Comiesięcznej Redakcji Eks-Top Secretu Eliminującej Rozmaite Virtualne Inwazje Cybernetycznych Eksterminatorów czyli w skrócie S.E.C.R.E.T S.E.R.V.I.C.E; Serdeczniuśkie pozdrowionka dla wspaniałego, cudownego, zajebiście boskiego pisemka; Czołem wam msochiścim – slang belwederski; Jestem zagorzałym – nie mylić z upitym – czytelnikiem SS; Viva De La Joystico!; Wita was zwykły, szary zjadacz joyów; Pozdrawiam zwolenników pacyfistycznego wybijania ludzi; Hej chłopaki, w górę ptaki; Czołem dżagersy; Witam bandę demagogów odurzonych promieniowaniem X; Czółkiem nurki bagienne; Do was należy moc utrzymująca tę krainę w ładzie i porządku, aby oko widziało krew, ucho słyszało płacz, a myśli wędrowały po parku sztywnych; Do białkowców z SS (my już coraz mniej białkowi, bo nam się komórki metalami ciężkimi wysycają);

– (końce) Spadam bo już gong na przerwę; Czołem Towarzysze – wszak komuchy wybory wygrały; Muszę kończyć bo przyszła moja dziewczyna, ale lachę to mam niezłą, paluszki i cycuszki lizać – och, przepraszam, ale musiałem się pochwalić; Całej redakcji życzę: abyście po wszystkie czasy walili-pili, walili-spali, walili-jedli, walili-grali i co tam jeszcze chcecie robili; Jak mnie opublikujecie w Superach to oddam siostrę za pół-darmo; Koncern IBM'a przechodzi podobno pod zarząd Ukraińskiej Fabryki Śrub i Nakrętek; Pozdrowienia z Wietnamu koło Studzianek; Pozdrawiam was zawołaniem Heil Allach;

– (P.S.-y) Prędzej zostanę Papierzem niż Martinez Posłem; Baby na traktory, PeCety na złom, dupę w troki, zęby w ścianę i reforma; Wasze szanowne mordy muszą bić nieziemskim blaskiem samozadowolenia; God Save The (Fuc)King; Sorry za nadużywanie przymiotnika „boski" ale chyba religia rzuciła mi się na mózg; W imię Ojca i Syna – gra odprawiona; W załączeniu przesyłam fragmenty listów Marii Konopnickiej do Sylwestra Stallone...;

– (o siostrach) (w temacie sióstr, które zaoferowało nam kilku czytelników do dyspozycji w zamian za gry lub prenumeratę zrobiła się niezła zadyma. Otrzymaliśmy sporo foto-propozycji panienek rozebranych „do rosołu" za które serdeczne Bóg Zapłać. Z utęsknieniem czekamy na więcej, zamiast wycinanek wolelibyśmy otrzymywać całe pisemka); Po skierowaniu siostry na „roboty publiczne" uzbierałem na IBM'a; (postawiono nam do dyspozycji też inną siostrę) rok produkcji 76, wzrost 165, waga 51, biust 59, talia 54, biodra 87, zainteresowania: tenis, windsurfing, snowboard, prywatki i sex! (no, ostatecznie to może być i siodłata deska); Jeśli ktoś do was pisze, że ma do opchniącia siostrę w wieku 15-17 lat, to niech pisze do mnie, ale musi ona spełniać podstawowe parametry zewnętrzne, poza tym może być złośliwa, gderliwa i niezaspokojona, byle nie religijna; Mam 15-letnią siostrę z rozszerzeniem i zabezpieczeniami – nieużywana (za moich czasów mówiło się na to: pieczątka, od nienaruszonego foliowego opakowania na płycie gramofonowej);

– (przekręty) Artefakt Przodków – Artefakt Noworodków; Civilization – Ciwil in Action; Fire Force – Frajer Daj Forsę, Płonące Pieniądze; Gateway – Gacie Na Wacie; Gunship – Gówno i Shit; Hans Kloss – Stawka Większa niż Joystick; Harrier Jump Jet – Hetera, Lump i Pet; Impossible Mission – Impotent Mission; Jack Nicklaus Golf – Jack, New Zeland Story – Historia Zenka; Nick, Klaus i Rolf; Premiere – Suchocka The Game; Problem Jasia – Narkomana; Syndicate – Sindi w Catsie; Spy Hunter – Łowca Psów; SS – Suszone Serwetki; Street Fighter – Uliczny Blagier; Task Force – Drużyna Tasaka; X-Wing – Dynastia Ming; Władcy Ciemności – Władcy Ciemnoty; ZOOL – Zulu Gula;

– (różności) Wasze pismo rozchodzi się jak smród po gaciach, ledwie dojdzie do kiosku a już go nie ma; Im was i nas więcej, tym szybciej dokopiemy „zgniłemu" zachodowi; Nie lubię dwóch rzeczy: 1. uprzedzeń, 2. Atarowców. Szkoda, że nie mają swojego miasta, bo gdyby pchły mogły świecić to mielibyśmy drugie Las Vegas; Miłój bliźniego swego jak siebie samego, powiedział masochista; Amiga jest bardzo dobrym komputerem do gier dwuwymiarowych; Papier klasy HQ – High Qit; Już po wyborach, więc mogę się przyznać, że ja zawsze byłem lewicowy, nawet na spowiedzi o tym nie mówiłem, bo się bałem, że przyjdą po mnie panowie w długich sukniach; Lenin popierał piractwo – wszystko jest wspólne; Czekam z niecierpliwością na ustawę o ochronie programu poczętego i zakazie przerywania kopiowania; Dyskietka z Colgate na piątkę z plusem, ma 3 wygięcia i dociera wszędzie; Hasło wyborcze – Milion nowych gier w pracy; PC krótko mówiąc to wielkie szuniące pudło; Jestem nieszczęśliwym nosicielem wirusa Atari, lekarz jako lekarstwo przepisał mi PC; Policjant śpi z pałą w ręce, Mikołaj z worami na plecach, rycerz z mieczem w pochwie, a rasowy gracz z joystickiem w pierwszym porcie; Wsiada Turricane do windy i woła: 1 UP; Jeśli wyrzucicie 8 bit to wasze życie wisi na mikrostyku od joya; Za dużo u was sałatki z Atari z sosem z Kompostdore; Przez 2 miesiące nie miałem kugelschreibera w łapie (to długopis); Oto mój tips: naciśnij CTRL-Amiga-Amiga jeśli chcesz zagrać w coś Anotherowego; Atari albo zdrowie, wybór należy do ciebie – podpisano: Minister gier i dyskietek teflonowych; Piszę powoli bo wiem, że wolno czytacie;

– (pytania) Kiedy PeCet jest szybszy od Amigi? – Kiedy obciążony 100 kg kamieniem spada z mostu do rzeki; Jakimi gałkami pokręca doktor Mengele podczas leczenia? – ocznymi; Gdzieś ty był jak mózgi rozdawali?;

– (greetingsy i ogłoszenia drobne) Pozdrowienia dla 8c z budy 18 z Gdyni; Darek lat 16,5 pozna miłą, atrakcyjną, z obsługą komputera, zakochaną w symulatorach lotu, chętnie maso-Amigę zdecydowaną na dalszą drogę życia, własny monitor mile widziany;

– (piosenki, wierszyki i dowcipy)
„W murowanej piwnicy, ostro grali zbujnicy
Kazali se Nortona wgrać i X-Winga instalować
Zainstalowałbym gdybym mógł, gdybym miał na twardzielu miejsca wbród
A że na twardym miejsca ni mom, to se Amigę do kontaktu wpinom" (trudno to się jakoś śpiewa, ale może być);

•

„Pokochałem me Atari, było z drewna i ze stali
Z prądem niezbyt to działało, węgla sypać należało"

•

„Informatyk mówił w klasie: nie grajcie na Atari
Przepowiednia się spełniła: wszyscy pozdychali"

•

„Siała baba mak, nie wiedziała jak
I jej dynia wyrosła"

•

„Rąbie drwal drewno, że aż wiury lecą
Jak źle zatnie, to się znów brygada pomniejszy"

•

„Intelu nasz, któryś jest w komputrze
Święć się gigabajty Twoje,
Bądź klawiatura Twoja,
Jakoż w komputerze, tak i na zewnątrz.
Programu naszego przyszłego daj nam dzisiaj
I odpuść grom, które nie chcą chodzić,
Zdając się na własne oprogramowanie
I nie goń nas od klawiatury
Ale nas zbaw od wirusa"
Intel

•

„PeCet, PeCet co się smucisz
Ze wsi jesteś, na wieś wrócisz"

ARCH!WAL!A

1. Zamówienia mogą być składane do 15 dnia każdego miesiąca. Obowiązuje data stempla. Ceny na poszczególne numery są ruchome i stanowią wypadkową naszego zapasu i zgłaszanego zapotrzebowania. Cena zawiera koszty przesyłki.

2. Wpłat należy dokonywać tzw. PRZEKAZEM NA KONTO!!!

BANK OCHRONY ŚRODOWISKA S.A.
Centrala Warszawa
KONTO NUMER 630991-102401-136

3. Na przekazie należy wyraźnie napisać, których numerów i w jakiej ilości zamówienie dotyczy.

4. Redakcja nie ponosi winy z tytułu źle lub nieczytelnie wypełnionych przekazów!

5. Czas realizacji zamówienia – do 1 miesiąca. W przypadku przedłużania się tego okresu prosimy o kontakt, najlepiej telefoniczny.

CENY

OBOWIĄZUJĄCE DO 15 LISTOPADA!!!

Nr 1 – 50 tys. zł za egzemplarz
Nr 2 – 40 tys. zł za egzemplarz
Nr 3 – 30 tys. zł za egzemplarz
Nr 4 – 15 tys. zł za egzemplarz
Nr 5 – 15 tys. zł za egzemplarz
Nr 6 – 17 tys. zł za egzemplarz

COLORADO

To była sroga zima, wtedy w roku 1800. Z pierwszymi zwiastunami wiosny St. Louis wyszło ze swego mroźnego letargu. Statki, jak pracowite mróweczki zaczęły ponownie przemierzać Missisippi.

Ja zaś byłem bez grosza przy duszy. Przepuściłem wszystkie oszczędności w miejscowych domach rozpusty. Nadszedł czas wyruszyć znów na zachód, zapolować na bobra. Skóry zawsze mogłem sprzedać mojemu ówczesnemu wspólnikowi, był nim złotnik, niejaki Schwartzbauer.

Zabrałem ze sobą tylko rzeczy absolutnie niezbędne na tego typu wyprawach: długi nóż myśliwski, solidną dwuręczną siekierę oraz nieodłączną towarzyszkę niedoli, Betty, wszem znany sztucer z kolbą z drzewa klonowego. Schwartzbauer kupił mi canoe i w kwietniu, pewnego mglistego ranka, odpłynąłem w nieznane.

Sterowałem cicho z nurtem Wijącej Rzeki, kiedy nagle dobiegły mnie krzyki dochodzące z brzegu. Pomiędzy drzewami dostrzegłem grupę Szwanów, atakujących starego Indianina. Chwyciłem wierną Betty i nie zastanawiając się pociągnąłem za spust. Moje oko było nadal celne, bo przywódca napastników padł, jak rażony piorunem, na ziemię. Inni wojownicy, przestraszeni przez „kij zionący ogniem" rozpierzchli się na wszystkie strony. Podszedłem do starego czerwonoskórego. Był odziany w strój Wielkiego Wodza Czejenów. Zauważyłem linę wiążącą go z solidnym drewnianym kołkiem na ziemi. Rozpoznałem w tym rytuał śmierci Czejenów, kiedy stary Indianin pętał się w ten sposób na terytorium wroga, by móc umrzeć śmiercią wojownika.

Starzec został zraniony w trzech miejscach, konał na moich oczach. Wyciągnął w moją stronę kawałek pergaminu i wyszeptał słabym głosem:

„Pomóż mi... Żyłem jak wojownik, teraz jak wojownik umrę... Jako taki muszę zostać pochowany, by wejść do Krainy Wiecznych Łowów... Zrób to dla mnie, a uczynię cię bogatym..."

Poruszony jego widokiem (a także, muszę uczciwie przyznać, myślą o złocie) przysiągłem spełnić jego życzenie.

„Weź tę mapę...Jeśli okażesz się silny i prawy, odważny ale ostrożny, sprytny i pomocny, doprowadzi cię do zapomnianej kopalni złota... Będzie twoja, zasłużyłeś na nią za uratowanie mojej duszy..."

Po tych słowach wyzionął ducha. Pogrzebałem go nieopodal na wzgórzu, indiańskim sposobem, potem wróciłem do mojego canoe. Płynąłem rzekami przez kilka dni, zgodnie ze wskazaniami mapy. O świcie, siódmego dnia podróży odnalazłem terytorium, o którym mówił Indianin. Nie miałem wtedy bladego pojęcia, jakie przygody na mnie tam czekają...

GARŚĆ WSKAZÓWEK

Zamiast opisu krok-po-kroku, podamy tylko ogólne wskazówki, natomiast zgłębianie gęstych lasów, skalistych wzgórz, ośnieżonych kanionów i mrocznych jaskiń pozostawiamy wytrwałym. Gra nie jest trudna, przeważają w niej elementy zręcznościowe. Wystarczy dobrze spenetrować każdy rejon rzeki, do którego się przybiło – uważać na tubylców, zwierzęta i rozpadliny. Wspinać się po skałach, zbierać przedmioty i coraz bardziej zbliżać się do pełnej złota kopalni...

W roli dzielnego trapera możesz mieć naraz maksymalnie sześć przedmiotów. Wciskając odpowiedni klawisz funkcyjny możesz niektóre z nich bezpośrednio użyć:
– wybrać broń (sztucer, siekiera, nóż)
– wypić napój (wzmaga witalność)
– wymienić róg z prochem na nowy (wzrasta ilość prochu)
– obejrzeć pergamin (trzymając klawisz, by go przeczytać)
– używać specyficznych przedmiotów (beczkę prochu, srebrny nabój)

Żeby położyć przedmiot, wystarczy wcisnąć F7 i klawisz przy przedmiocie, który się chce zostawić.

Sterowanie jest też bardzo proste. Ruchy odbywają się w sześciu kierunkach, lewo, prawo i po czterech przekątnych – joystickiem lub klawiaturą numeryczną i SHIFT jako fire. Przy wspinaniu się po skalistym zboczu dochodzą kierunki góra i dół.

W trakcie spływu można walczyć z przeciwnikami używając kierunków ze strzałem i oczywiście sterować. Przy prześwitach można przybić do brzegu. Aby wyjść wtedy z canoe wystarczy góra i fire. Podążając trasą wyznaczoną na mapie można omijać wodospady.

Barterem można zdobyć potrzebne przedmioty od Mac Biggiego, jedynego handlarza w tych okolicach. Kiedy otworzy już swój sklep, stań naprzeciw niego – ukaże się menu wymiany.

Stan gry jest zapisywany automatycznie: po przebyciu kolejnego etapu. Dzieje się to, gdy bohater rozbija obóz na noc. Niestety nie można cofnąć się wtedy do poprzedniego miejsca zapisu.

User Jama





SILMARILS'86
AMIGA
ATARI ST
PC VGA, SB
Ile dyskietek? PC 1
PRZYGODOWA
80% Grafika | 60% Dźwięk | 90% Miodność



Firma MICROPROSE wydała nową grę strategiczną – FIELDS OF GLORY. Jej tematyką są bitwy kampanii znanej w historii jako „100 dni Napoleona". Możesz rozpocząć od Nivelles (14.06.1815) a zakończyć pod Waterloo (18.06.1815). Po drodze będziesz jeszcze miał możliwość rozgromienia wrogiej armii w bitwach pod Wagnee (15.06.1815), Quatre Bras (16.06.1815), Ligny (16.06.1815) i Wawre (18.06.1815). Dowodzisz więc w sześciu bitwach składających się na kampanię 1815 roku, która była końcem epopei napoleońskiej i nadziei Polaków na uzyskanie niepodległości. Dodajmy jeszcze, że tak naprawdę w tej kampanii stoczono tylko cztery bitwy. Pozostałe dwie: pod Nivelles i pod Wagnee są wymysłem autorów gry, o czym zresztą lojalnie informują.

ISTOTA GRY

Cel gry jest oczywisty – masz tak dowodzić, żeby w każdej z wymienionych bitew zwyciężyć. Ale sposób na takie dowodzenie nie jest już tak oczywisty. Myślę, że po kilku przegranych bitwach odkryjesz, że:

1) należy wybrać punkt ataku i przygotować (skoncentrować) w nim jak najwięcej oddziałów (w tym artylerię), a tylko niewielkie siły pozostawić do osłony,

2) szarża twojej kawalerii może być rozstrzygająca, jeśli wybierzesz właściwy obiekt ataku. Jednak kawaleria może być użyta do szarży, w jednej bitwie, najwyżej dwukrotnie, czasem trzykrotnie. Powtórna szarża może doprowadzić do zdezorganizowania oddziału i niekontrolowanego wycofania się go z pola bitwy,

3) w zależności od wydanego przez ciebie rozkazu (marsz, atak, obrona) powinieneś przyjąć odpowiednie szyki oddziałów. Możesz formować następujące szyki (FORMATION):

– dla piechoty – kolumna (COLUMN), liniowy (LINE), mieszany (MIXED), czworobok (SQUARE) oraz SKIRMISH (tyraliera, szyk luźny). Kolumna nadaje się do ataku na bagnety, linia i tyraliera do walki ogniowej, zaś czworobok do obrony przed szarżą kawalerii. Szyk mieszany jest uniwersalny, ale mało skuteczny – można go stosować jako pośredni między fazą obrony i ataku – łatwo zmienić go na linię lub kolumnę,

– dla kawalerii – kolumna (COLUMN) i liniowy (LINE). Kolumna nadaje się do marszu, zaś linia do szarży,

– dla artylerii (odpowiednik szyku) – zaprzodkowanie dział do marszu (LIMBER) i odprzodkowanie dział do strzelania (UNLIMBER).

MICROPROSE'93
PC VGA, SB
Ile dyskietek? PC 4
STRATEGIA
92% Grafika | 92% Dźwięk | 92% Miodność



Możesz dowodzić Francuzami, jako Napoleon lub jego marszałkowie. Możesz też wcielić się w jego śmiertelnych wrogów – angielskiego głównodowodzącego lorda Wellingtona, księcia Orańskiego lub pruskiego marszałka Bluchera. Za każdym razem zapewnione są duże emocje i możliwość zmiany historii. Jest to tym łatwiejsze, że we wszystkich bitwach tej kampanii obie strony popełniły wiele błędów taktycznych.





MENU I OPCJE GRY



Gra ma kilka ekranów wstępnych oraz ekran główny z dwoma menu.

Ekrany wstępne umożliwiają skonfigurowanie gry. Są one następujące:

1) pierwszy ekran zawiera trzy opcje: START A NEW GAME (rozpoczęcie nowej gry), LOAD A SAVED GAME (ładowanie zapisanej gry), VIEW DATA BASE (przeglądanie bazy danych). Dostęp do tej bazy nie jest możliwy bez znajomości kodów,

2) drugi ekran to SELECT BATTLE (wybór bitwy). Przedstawia on mapę z miejscowościami, pod którymi stoczono bitwy objęte grą. W prawej górnej części ekranu znajduje się okno RETURN TO MAIN MENU (powrót do menu głównego). Wskazanie kursorem którejś z miejscowości powoduje wyświetlenie okna informującego o dacie wybranej bitwy oraz o narodowościach wrogich armii. Potwierdzenie tego wskazania spowoduje załadowanie scenariusza i wyświetlenie następnego ekranu,

3) trzeci ekran – SELECT YOUR ARMY (wybór twojej armii) zawiera postacie dwóch żołnierzy reprezentujących armie biorące udział w bitwie. Wskazanie jednej z nich spowoduje przejście do kolejnego menu,

4) następne menu – SELECT REALISM LEVEL (wybór poziomu realności) umożliwia wybór jednego z następujących poziomów gry:

– CONSCRIPT (wojsko z poboru),

– REGULAR (wojsko przeszkolone),

– VETERAN (wojsko doświadczone),

– ELITE (wojsko elitarne),

– GUARD (gwardia), Od poziomu REGULAR komputer nie podaje informacji o liczebności wojsk przeciwnika. Na tym poziomie można uzyskać dane tylko o organizacji wrogiej armii i o jej dowódcach. Na wyższych poziomach nie ma nawet i tego.

5) ostatnie wstępne menu – SELECT TYPE OF DEPLOYMENT (wybór rodzaju rozwinięcia wojsk) ma trzy opcje:

– HISTORICAL (zgodne historycznie). Rozwinięcie i liczebność wojsk obu stron w zasadzie odpowiada prawdzie historycznej,

– NON/HISTORICAL (niezgodne historycznie). W stosunku do poprzedniego wariantu – rozwinięcie wojsk dowolne, a liczebność taka sama, jak poprzednio,

– FREE (dowolne) – rozwinięcie i liczebność wojsk niezgodna z historią. Odstępstwa od liczebności wojsk dotyczą przeciwnej armii i są zwykle niekorzystne dla grającego.

FIELDS of GLORY

Ekran główny zawiera plastyczną, przesuwaną mapę pola bitwy, na której są rozmieszczone oddziały obu armii. Program prezentuje wojska obu stron z następującą szczegółowością:

– dla piechoty i kawalerii – dywizja i brygada,

– dla artylerii – kompania.

W innej opcji podawane są informacje bardziej szczegółowe.

Na górnej ramce ekranu głównego znajdują się następujące opcje rozwijane w submenu.

1) DEPLOY służące do rozpoczynania, zapisywania i przerywania gry.

2) SHOW (widok pola bitwy) z następującymu polami:

– I grupa pól: ARMY (armia), WING (części szyku armii – skrzydła, centrum, odwód), CORPS (korpus), DIVISION (dywizja) i BRIGADE (brygada),

– II grupa pól: INFANTRY (piechota), CAVALRY (kawaleria) i ARTILLERY (artyleria). Pola obu grup zaznacza się znakami „v" – włączenie i „x" – wyłączenie. Powoduje to zdejmowanie albo nakładanie na ekran pola bitwy sztandarów symbolizujących poszczególne dowództwa. Analogiczne czynności na polach drugiej grupy powodują te same skutki w odniesieniu do poszczególnych formacji.



3) OPTIONS (opcje) ma jedną możliwość – PLACE TROOPS (rozmieszczanie zgrupowań). Zaznaczanie znakami, jak w submenu SHOW, umożliwia, po wskazaniu dowódcy (sztandar albo sylwetka – widoczna tylko w zbliżeniu), zmianę frontu (kierunku marszu) zgrupowania, które podlega temu dowódcy.

4) MAPS (mapa) ma dwie opcje: ZOOM IN oraz ZOOM OUT (włączenie oraz wyłączenie zbliżenia, wskazanego kursorem, miejsca na mapie pola bitwy).

Wskazanie kursorem jednostki lub dowódcy spowoduje wyświetlenie okna poleceń umożliwiającego wydanie rozkazów:

1) w trybie CHANGE FACING (zmiana frontu) zmianę frontu i kierunku marszu oddziału (dowódcy), przy aktywnej opcji PLACE TROOPS, przez wskazanie wybranego kierunku. Nie dotyczy to brygad piechoty i kawalerii oraz kompanii artylerii, których front może być zmieniany niezależnie od tej opcji,

2) w trybie MOVE UNIT (ruch oddziału) zmianę miejsca wskazanego oddziału w szyku całego zgrupowania, przy czym komputer pokazuje obszar dopuszczalnego przemieszczenia,

3) niezależnie od obu trybów zmiany miejsca i frontu oddziału można zmienić jego szyk. Ten rozkaz można wydawać tylko brygadom piechoty i kawalerii oraz kompaniom artylerii. Szyki poszczególnych formacji omówiono wcześniej.

Wskazanie ikony żołnierza oddziału (dowódcy) umożliwia uzyskanie dostępnych informacji o stanie oddziału (naszego i nieprzyjaciela). Te informacje dotyczą organizacji i liczebności oraz stanu gotowości oddziału, a także danych o jego dowódcach.

Omówione opcje są dostępne tylko przy rozwinięciu wojsk niezgodnym z historycznym – opcje NON/HISTORICAL oraz FREE, a także przed włączeniem opcji GAME MODE z submenu DEPLOY. Dla historycznego rozwinięcia wojsk – opcja HISTORICAL – omówione opcje są niedostępne. Wtedy od razu aktywne jest następne menu ekranu głównego, włączane w pozostałych przypadkach (opcje nie historycznego rozwinięcia wojsk) opcją GAME MODE.

Przejście w tryb GAME MODE uaktywnia wszystkie jednostki znajdujące się na polu bitwy (nasze i nieprzyjaciela). Submenu, rozwijane z górnej ramki ekranu głównego zostają zmienione na następujące:

1) GAME (gra), które pozwala na zapisywanie, wczytywanie i konfigurowanie gry.

2) DATA BASE (baza danych) zawiera trzy następujące opcje pozwalające na wgląd w dane dotyczące organizacji i liczebności wojsk, oddziałów i ich dowódców: ANGLO–ALLIED (Anglicy i ich sprzymierzeńcy), FRENCH (Francuzi) i PRUSSIAN (Prusacy),

3) INFORMATION (zawiadomienie) z opcjami:

– LAST MESSAGE (ostatnia wiadomość) z następującymi opcjami MSG LEVEL (poziom zawiadamiania): NONE (wcale), CORPS (korpus), ARMY (armia), ALL (wszyscy). Wybór, którejś z możliwości spowoduje, że meldunki będą składane przez dowódców z określonego szczebla dowodzenia,

– CLOCK (zegar), którego włączenie („v") albo wyłączenie („x") powoduje wyświetlanie albo zaniechanie wyświetlania bieżącej daty i godziny gry,

4) MAPS (mapa) z opcjami jak w poprzednim menu głównego ekranu gry.

Wskazanie kursorem dowódcy spowoduje wyświetlenie okna poleceń umożliwiającego wydanie następujących rozkazów:

– DEPLOYING (rozwijanie) z wariantami: ASSAULT (atak), HOLD (wytrwać w miejscu), DEPLOY (rozwinięcie), WITHDRAW (poddanie się),

– REATTACH UNITS (rozdzielenie oddziałów i działanie samodzielne).

I tyle wprowadzenia. A teraz zastosujcie to w praktyce. Gra jest tego warta. A więc prawa ręka na myszy, lewa na klawiaturze i do ataku! En avant! Vive la France! Vive l'Empereur!

Doc





PACIFIC

Jeżeli byłeś już dowódcą zespołu lotniskowców w opisanej miesiąc temu grze CARRIER STRIKE, to najwyższy czas wspiąć się na wyższe szczeble wojskowej kariery. W PACIFIC WAR zostajesz mianowany naczelnym dowódcą sił zbrojnych na Pacyfiku i Dalekim Wschodzie.

Jeśli zdecydujesz się na stronę japońską, staniesz na czele armii boskiego Mikado, aby pokazać białym barbarzyńcom cywilizacyjną wyższość Japonii nad zdegenerowanym Zachodem. Jeśli jednak wybierzesz stronę Sprzymierzonych (a faktycznie Amerykanów), twoim zadaniem będzie powstrzymanie naporu sfanatyzowanych Japów oraz obrona Wolnego Świata, gospodarki rynkowej, Coca-Coli i American Way of Life.

PACIFIC WAR oddaje do twojej dyspozycji całość sił zbrojnych wybranej strony, zaangażowanych w walce na Pacyfiku. Pod twoim dowództwem znajdą się: armia – zorganizowana w jednostki o wielkości dywizji lub mniejsze, lotnictwo – w formie grup i dywizjonów lotniczych, oraz marynarka wojenna i handlowa – duże okręty pojedynczo, mniejsze w eskadrach. Pod swoją komendą będziesz miał wielu wybitnych dowódców. Wystarczy wspomnieć takich japońskich admirałów jak Yammamoto, Kondo, Nagumo czy Tanaka, a po stronie aliantów – admirałów: Nimitza, Spruance'a, czy generała McArthura.

STEROWANIE

Gra bardzo przypomina swoje poprzedniczki: SECOND FRONT, WESTERN FRONT i CARRIER STRIKE. Każdy kto zapoznał się już z tymi grami, nie powinien mieć kłopotów z opanowaniem gry PACIFIC WAR. Rozwinięto w niej znany już, z tamtych gier, sposób sterowania jednostkami. Jednakże, z powodu większej ilości uwzględnionych w grze elementów, a także konieczności zapewniania ścisłego współdziałania między nimi, gra jest nieco trudniejsza. Trudność nie leży jednak w sferze sterowania grą, lecz w konieczności dokładnego planowania operacji i koordynowania działań różnych rodzajów wojsk (armii, lotnictwa i marynarki). Mimo to, a może właśnie dlatego, gra dostarcza większej satysfakcji i przyjemności niż wspomniane już, wcześniejsze gry SSI.

Tak jak w poprzednich grach, na początku wybierasz scenariusz, jedną ze stron konfliktu oraz handicap. Następnie decydujesz się na przebieg pierwszego etapu gry (historczny, losowy), po czym ustalasz szczegółowość i częstość wyświetlanych komunikatów. Po tym komputer wyświetli małe menu zawierające następujące pozycje:

ORDERS – po wybraniu tej opcji możesz wydawać jednostkom opisane niżej rozkazy.

END TURN – kończy bieżący etap. Zostają rozegrane wszystkie starcia, przesyłane jest zaopatrzenie a dowódcy układają plany operacyjne.

SAVE – zapisanie gry na dysk

SSI'92
PC EGA
VGA, SB
STRATEGIA
Ile dyskietek? PC 1
80% Grafika 10% Dźwięk 90% Miodność

SETUP – zmiana strony lub handicapu.

Po wybraniu opcji ORDERS komputer wyświetli mapę, ramkę z poleceniami (wywołanie myszą) oraz, na samym dole, okno informacyjne złożone z dwóch części. Z lewej strony zobaczysz informacje o wybranym trybie wyświetlania (DISPLAY), krótką ściągę z kilkoma komendami, współrzędne kursora oraz datę. Jeśli zaznaczysz kursorem którąś z baz dodatkowo zostanie wyświetlony charakterystyczny dla bazy teren (np. JUNGLE, ISLAND, ATOLL). Jeśli wskazana baza należy do ciebie, to w prawej części okna informacyjnego zobaczysz kilka użytecznych informacji: wielkość lotniska, portu i obszaru całej bazy (AF:, PORT:, TER:), nazwa zwierzchniego dowództwa (wraz z nazwiskiem dowódcy) oraz ilość umownych punktów operacyjnych (PREP:) limitujących możliwości działań tego dowództwa.

W grze jest dostępny HELP uruchamiany klawiszem "/", ale nazwy poleceń są w większości niewystarczające do zrozumienia ich działania.

Menu dla myszy, wyświetlane na ekranie jest aktywne przez cały czas. Zawiera ono polecenia najbardziej ogólne, dotyczące sterowania grą, sytuacji ogólnej i działania dowództw. Składa się ono z następujących pozycji:

DISP – określa czego będą dotyczyć informacje wyświetlane prawym klawiszem myszy. Do dyspozycji masz: AF–lotnisko, ARMY–wojska lądowe, PORT–statki w porcie, TF–skład zespołu okrętów.

Symbole strzałek (kursory) służą do przesuwania mapy.

CEN – centruje mapę.

MAP – zmienia skalę mapy między taktyczną i strategiczną.

ZONE – komputer przeliczy i wyświetli strefy działania własnego lotnictwa.

UTIL – rozwija pomocnicze menu opisane niżej.

NEXT – przenosi nas kolejno między bazami wyświetlając wybrane poleceniem DISP informacje.

HQ – pomocnicze menu odnoszące się do dowództw – opisane dalej.

PATH – pokazuje drogi lądowe. Oddziały wojskowe mogą przemieszczać się lądem tylko pomiędzy bazami bezpośrednio połączonymi drogą.

ESC – wyjście z menu.

Pomocnicze menu UTIL zawiera następujące polecenia:

SUNK – wyświetla spis zatopionych okrętów i statków obu stron.

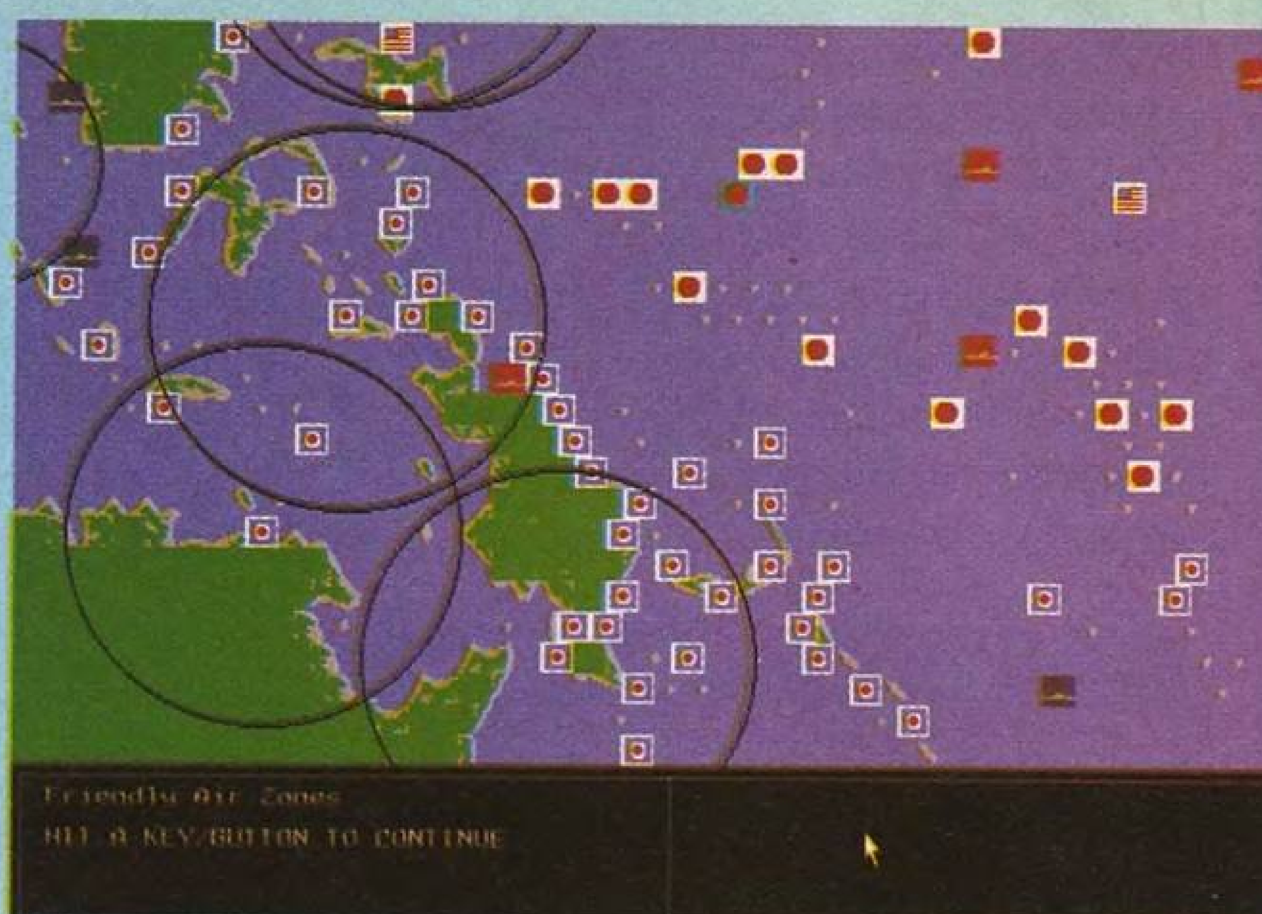
LOSSES – pokazuje straty (w ludziach) poszczególnych państw i formacji wojskowych. Osobno policzono straty japońskiej armii (JA) i marynarki (JN), oraz amerykańskiej armii (USA), marynarki (USN) i Marines (USMC).

SCORE – pokazuje punktowy wynik gry. Punkty dostajesz w takich kategoriach jak: KILLS – straty w ludziach zadane przeciwnikowi, CONTROL – ilość kontrolowanych przez ciebie baz, oraz PRODUCTION – wielkość produkcji przemysłowej oraz wydobycia ropy naftowej.

POOLS – pokazuje budowane w stoczniach statki i okręty, oraz zasób wyprodukowanych samolotów.

INDUSTRY – wyświetla wielkość produkcji i lokalizację przemysłu. Te informacje dotyczą następujących gałęzi przemysłu: HVY INDUSTRY (przemysł ciężki), ARTILLERY (produkcja dział), ARMOR (produkcja czołgów), SHIPYARD (stocznie), OIL/RESOURCE (wydobycie ropy i innych surowców strategicznych).

BATTLE – Pokazuje miejsca aktualnie rozgrywanych walk (jeśli są). Wybierając jedną z podanych bitew, możesz uzyskać informacje o siłach obu stron i rezultatach walki.



AIR ZONES – pokazuje strefy działania nieprzyjacielskiego lotnictwa.

ISO–BASE – wyświetla bazy, które nie otrzymały zaopatrzenia z powodu aktywności nieprzyjaciela w tym rejonie.

ALT–SYMBOL – zmiana rodzaju oznaczeń baz na mapie (lepsze są tradycyjne).

SUB CONTROL – przełącza kontrolę nad okrętami podwodnymi między tobą a komputerem.

EXIT GAME – wyjście z gry do DOS'u.

QUIT – wyjście do menu ORDERS/END TURN/SAVE/SETUP.

ESC – wyjście z menu.

Wspomniane wyżej menu HQ, zawiera następujące pozycje:

RELOCATE HQ – przenosi dowództwo do wskazanej bazy.

HQ TO TF – przenosi dowództwo do zespołu okrętów.

NEW LEADER – możesz wyznaczyć nowego dowódcę z podanej listy. Każdy dowódca ma podany ranking punktowy w kategoriach: N–działania morskie, A–działania lotnicze, L–walka na lądzie, Ag–agresywność.

AIR LEADER – wyznaczasz nowego zastępcę dowódcy do spraw operacji lotniczych. Ma to sens wtedy, gdy wybrany na zastępcę generał ma poziom A (patrz wyżej) wyższy niż dowódca.

REINFORCE – przenosi dodatkowe zaopatrzenie do wybranego dowództwa.

CHANGE BASE – możesz podporządkować bazę innemu dowództwu.

HQ CONTROL – ustala zakres samodzielności wybranego dowództwa.

SET TARGET – wyznacza cel do opanowania dla danego dowództwa.

GET TRANSPORT – przesyła dodatkowy transport zaopatrzenia do wybranej bazy.

FIND AN HQ – umożliwia znalezienie miejsca postoju szukanego dowództwa i zorientowanie się które bazy mu podlegają. Można zorientować się też w strukturze dowodzenia.

HQ UNITS – wyświetla spis jednostek lądowych przydzielonych danemu dowództwu.

HQ AIR – wyświetla spis dywizjonów znajdujących się w bazach podporządkowanych danemu dowództwu.

Jeżeli chcesz być prawdziwym naczelnym dowódcą i w związku z tym nie zamierzasz wtrącać się do szczegółów prowadzonych operacji, opisane komendy powinny ci prawie wystarczyć. Obejrzyj sobie spis dowództw (FIND AN HQ) i ustaw poleceniem HQ CONTROL część z nich jako całkowicie samodzielne (COMPUTER FULL CONTROL) a część tylko operacyjnie samodzielne (COMPUTER OPERATIONAL CONTROL). Różnica polega na tym, iż dowództwa samodzielne same wybierają sobie cele strategiczne, natomiast dowództwom operacyjnie samodzielnym cele wskazujesz ty (SET TARGET). Wybierz więc dowództwa leżące na interesujących cię kierunkach działań i ustaw je na operacyjną samodzielność a resztę na pełną samodzielność. Nie martw się, że nie będziesz miał co robić. Do twoich zadań, poza wskazywaniem celów, należeć będzie jeszcze sterowanie przemysłem wojennym i wyznaczanie dowódców.

Przy takim ustawieniu gry, rozgrywka przebiegać będzie szybko, jednakże może zdenerwować cię opieszałość niektórych dowódców, nieudolnie prowadzone operacje, czy ataki nie na te bazy co trzeba. W tym momencie zapewne sam zechcesz wkroczyć do akcji. Przestaw więc dowództwa na HUMAN FULL CONTROL i pokaż podwładnym jak się robi prawdziwą wojnę. Do tego celu przyda ci się poniższy opis.

Lewy klawisz myszy wywołuje menu operacyjne, za pomocą którego będziesz sam sterował jednostkami. Zawiera ono następujące pozycje:

FIND SHIPS – bardzo użyteczna opcja gdy akurat zapodzieją ci się gdzieś badzo potrzebne okręty. Wybierz klasę okrętu, a komputer poda ci spis posiadanych jednostek i miejsca postoju.

MARCH – przesuwa jednostki lądowe (tylko wzdłuż dróg). Najpierw wskaż cel, a dopiero potem wybierz tę opcję!

SET DEST – wybiera docelowy port dla zespołu okrętów, a także port wroga – do ataku lub desantu.

SET BASE – wyznacza port macierzysty dla zespołu okrętów (po każdym rejsie zespół będzie tam wracał).

REMOVE TF – rozwiązuje zespół okrętów. Okręty przeniesione są do portu.

SHIP TRAN – przenosi okręty z portu do zespołu okrętów lub między dwoma zespołami.

UNLOAD TF i LOAD TF – rozładunek i załadunek statków. Kategorie ładunku: SUPPLY (zaopatrzenie), FUEL (paliwo), MIXED SUPPLY (jedno i drugie), RESOURCE (surowce), OIL (ropa naftowa), COMBAT FORCES (jednostki wojsk lądowych), AIR GROUP (grupy lotnicze).

CREATE TF – tworzy nowy zespół z okrętów stojących w porcie. Nazwa zespołu częściowo określa jego skład.

REPLENISH – zaopatruje wybrany zespół okrętów w paliwo. Gdy dysponujesz zespołem ze zbiornikowcem, zostanie on wysłany do wybranego zespołu.

MOVE OPTION – opcja niezbędna w operacjach wojennych. Gdy zespół okrętów wojennych stacjonuje w porcie, za pomocą tej opcji wybierasz zasięg reakcji danego zespołu. Wtedy ten zespół będzie atakował zespoły przeciwnika, które znajdą się w jego zasięgu – zależy to też od umiejętności dowódcy zespołu. Gdy zespół okrętów wysyłasz do ataku na bazę przeciwnika, to za pomocą tej opcji ustawisz w jakiej odległości od docelowego portu ma się zatrzymać (np. nie ma potrzeby by lotniskowce dopływały do samego portu – daj im STANDOFF RANGE = 2), oraz jak długo ma tam pozostać: COMMANDER DECISION – decyzja o powrocie jest podejmowana przez dowódcę zespołu, RETURN TO HOME PORT – zawróci natychmiast po osiągnięciu celu, REMAIN ON STATION – będzie pozostawał na pozycji dokąd go sam nie odwołasz.

WAR

AIR TRAN – przeniesienie grup lotniczych do innej bazy (najpierw wskaż cel). Przeniesienie może być niemożliwe jeśli docelowe lotnisko jest za daleko położone lub za małe.

AIR TARGET – wskazuje cel dla samolotów danej bazy.

SUB MODE – wysłanie łodzi podwodnych na patrol (ten sam efekt: 2 x Lewy klawisz myszy).

Pozostałe możliwości takie jak: zmiana dowódcy bazy czy zespołu okrętów, wyświetlenie danych sprzętu czy zmiana produkcji wojennej, są wywoływane analogicznie jak w SECOND FRONT czy WESTERN FRONT.



Pacyfik to taka wielka kupa wody, PC

STRATEGIA I TAKTYKA

Jeśli opanowałeś już płynną obsługę gry, to możesz zagrać na poważnie, aby pokazać komputerowi, kto tu rządzi. Godny polecenia jest scenariusz CAMPAIGN 1941, w którym rozegrasz tę wojnę od początku. Dzięki temu będziesz mógł przyjąć swoją strategię gry i prowadzić operacje całkowicie według własnego uznania. Wybranie strony Amerykańskiej polecam graczom raczej defensywnym. W wojnie tej czas „pracował" dla Amerykanów. Wystarczy porównać potencjał przemysłowy obu stron aby od razu zobaczyć, kto wygra tę wojnę. Nie znaczy to, że możesz uciąć sobie drzemkę nad klawiaturą, a i tak wygrasz. Wojnę nie tylko trzeba wygrać, ale wygrać ją szybko i z jak najmniejszymi stratami, a z tym bedziesz już miał spore kłopoty. W pierwszym okresie wojny nie przejmuj się za bardzo porażkami. Twoim zadaniem jest utrzymanie kluczowych punktów: Kalkuty, Australii, Hawajów i łańcucha wysp zapewniającego bezpieczną drogę morską Australia – Hawaje – Zachodnie Wybrzeże USA. To oczywiście plan minimum. Następnie, gdzieś od początków 1943 roku możesz rozpocząć operacje zaczepne. Celowo nie podaję tu dokładnej strategii, gdyż siła gry leży właśnie w możliwości nieskrępowanego wymyślania własnych planów, jak np. atak na Japonię z Alaski przez Wyspy Kurylskie czy też inne dzikie pomysły.

Granie stroną japońską jest bardziej ambitnym i trudniejszym zajęciem. Mimo, iż na początku wojny kolejne podboje przychodzą ci bez trudu, to musisz bardzo uważać aby nie stracić zbyt wielu samolotów i okrętów, a szczególnie żadnego lotniskowca. Zadanie Japończyków, w tej wojnie, było bardzo trudne, nie mieli oni własnych źródeł surowców, szczególnie ropy naftowej. W swoim planie strategicznym musisz to uwzględnić, inaczej twoje zasoby paliwa (potrzebnego okrętom i samolotom) szybko ulegną wyczerpaniu. Aby zapewnić sobie dostawy ropy musisz zająć wyspy Indonezji na południu, podczas gdy naturalnymi kierunkami ataku są: wschód (na spotkanie Brytyjczyków) lub zachód (na Amerykanów). W swych podbojach musisz wybierać między tymi sprzecznymi kierunkami. Pamiętaj, że przeciwnik z każdym miesiącem jest silniejszy! W miarę upływu czasu powinieneś być coraz ostrożniejszy, aby nie spotkać się z niespodziewanym kontratakiem. Zdobyty teren potraktuj jak twierdzę: wybierz strategicznie położone bazy i obsadź je silnie lotnictwem i zespołami okrętów wojennych. Do szczególnie ważnych baz przerzuć nawet po całej dywizji piechoty i przydziel lotniskowce pod dobrym dowództwem. Jeśli baza jest za mała poślij do niej saperów – rozbudują port i lotnisko.

Musisz również pamiętać o potrzebach twojej gospodarki. Nie będziesz tego widział na planszy, ale między twoimi bazami krążą setki statków transportowych, przewożących surowce i ropę naftową do miast przemysłowych, a z nich wywożąc materiały wojenne i paliwo. Śmiertelnym wrogiem tej żeglugi są okręty podwodne przeciwnika. Możesz im przeciwdziałać na dwa sposoby: rozmieszczając lotnictwo tak by panowało nad całym obszarem żeglugi oraz przydzielając transportowcom osłonę złożoną z niszczycieli i ścigaczy okrętów podwodnych. Ponieważ komputer sam zestawia konwoje zaopatrzeniowe, okręty osłony musisz przesłać do baz floty transportowej. W Japonii jest to Nagoya a w USA Los Angeles.

A teraz zwołujcie swoje sztaby i bierzcie się do roboty. Banzai! i Good luck!

Pejotl

top TEN

PRZEGLĄD EUROPEJSKICH LIST PRZEBOJÓW

Amiga

1. Syndicate
2. Dune 2
3. Gunship 2000
4. Graham Gooch Wild Cricket
5. Goal!
6. Flashback
7. Championships Manager
8. SimLife
9. Space Legends
10. Ishar 2

IBM PC

1. Syndicate
2. Imperial Pursuit
3. Sensible Soccer
4. X-Wing
5. Betrayal at Krondor
6. Fields of Glory
7. Lost Vikings
8. Flashback
9. Day of the Tentacle
10. Dune 2

Atari

1. Miecze Valdgira 2 (ASF)
2. Magia Kryształu (ASF)
3. Najemnik (Krysalis)
4. AD 2044 (Avalon)
5. Problem Jasia (Mirage)
6. Klątwa (Avalon)
7. Bang Bank! (Mirage)
8. Władcy Ciemności (Avalon)
9. Operation Blood (Mirage)
10. Inspektor (Orkus)

Atari ST

1. Sensible Soccer
2. Lemmings 2
3. Vroom MultiPlayer
4. Premier Manager
5. Pirates
6. Lost Vikings
7. Addams Family
8. Street Fighter 2
9. Championships Manager
10. War in the Gulf

Uwaga!!! Zbyt mała liczba głosów na Commodore uniemożliwiła powstanie listy.

Errata

CO JEST NA CO?

Amiga
BATMAN RETURNS, INSPECTOR GADGET, LINKS, SPACE QUEST I, STONE AGE, TOP CAT, WAR IN THE GULF

Atari ST
BLACK CAULDRON, CIVILIZATION, CONQUEST OF CAMELOT, GOBLINS 3, SPACE QUEST 1, STREET FIGHTER 2, SUB BATTLE SIMULATOR

Atari XL/XE
DEJA VU

Commodore
INSPECTOR GADGET, SHERLOCK HOLMES, STONE AGE

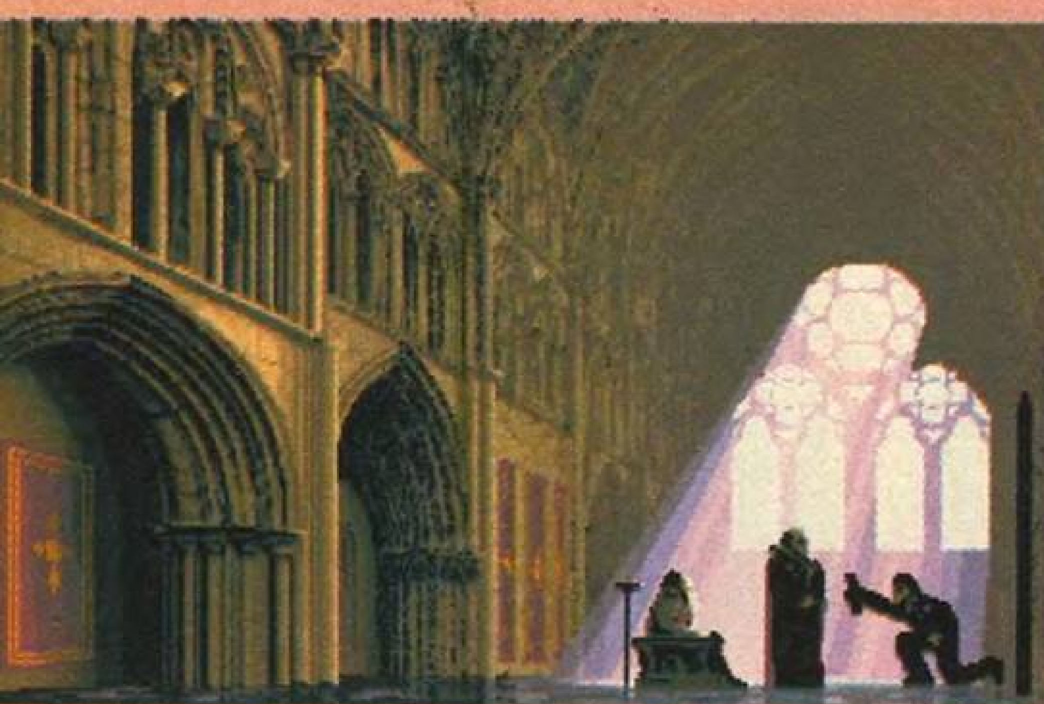
IBM PC
LURE OF THE TEMPTRESS na EGA, TIMES OF LORE

Spectrum
POSEIDON, TOP CAT

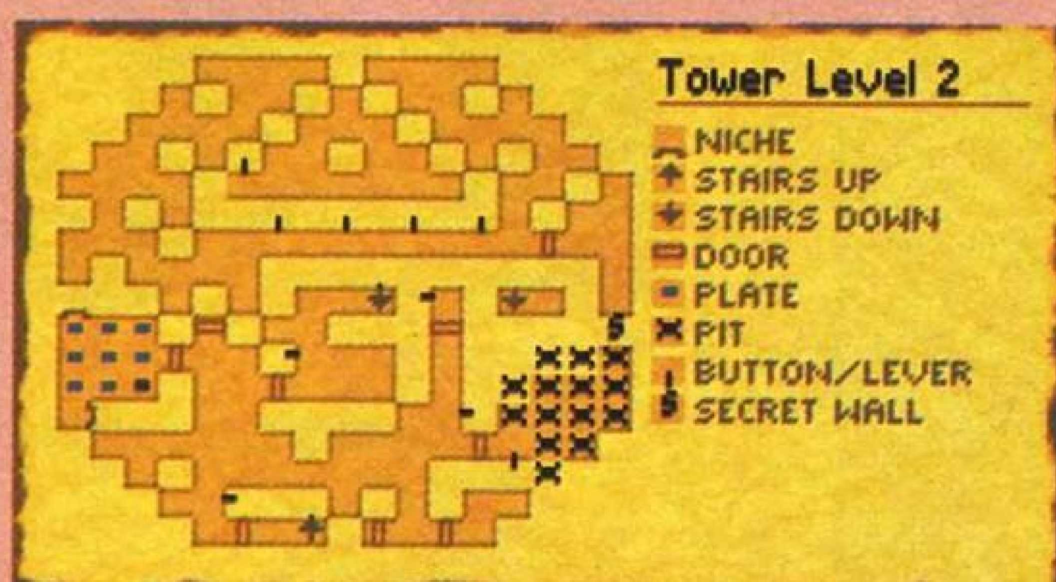
Erratowcy:
Aragorn, Sławomir Budziak, Ryszard Cybruch, Bogdan Jamrozik, Roman Gronalewski, Piotr Grzanka, Artur Kaniewski, Mateusz Koliński, Jaromir Król, Krzysztof Kubeczko, Michał Marek, Mark & Larry, Michał Mirecki, Michał Mitoś, Janusz Mrzigod, Martin Partyka, progRAM, Roy, Dawid Rygielski, Arkadiusz Sawczyk, Jakub Sawicki, Grzegorz Szwabe, Piotr Świerczewski, Jakub Tokarski, Sebastian Ukleja, Max Wagner, Piotr Węgrzyn, Marcin Zawiślak

Przepraszamy wszystkich autorów przesłanych wersji opisów i map do BARAHIRA za wygryzienie Ich Szanownych Nazwisk z SS6. Byli to: Gizmo, Jakub Głuszkiewicz, Michał Łyczek, Robert Skowron, Przemysław Socha, Maciej Witkowiak.

Przepraszamy też Profesorka – jednego z autorów uzupełnienia FANTASY WORLD DIZZY.







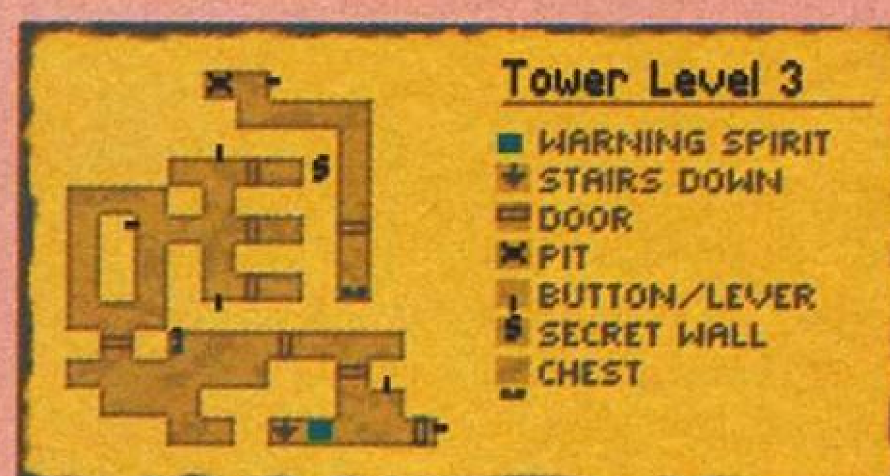




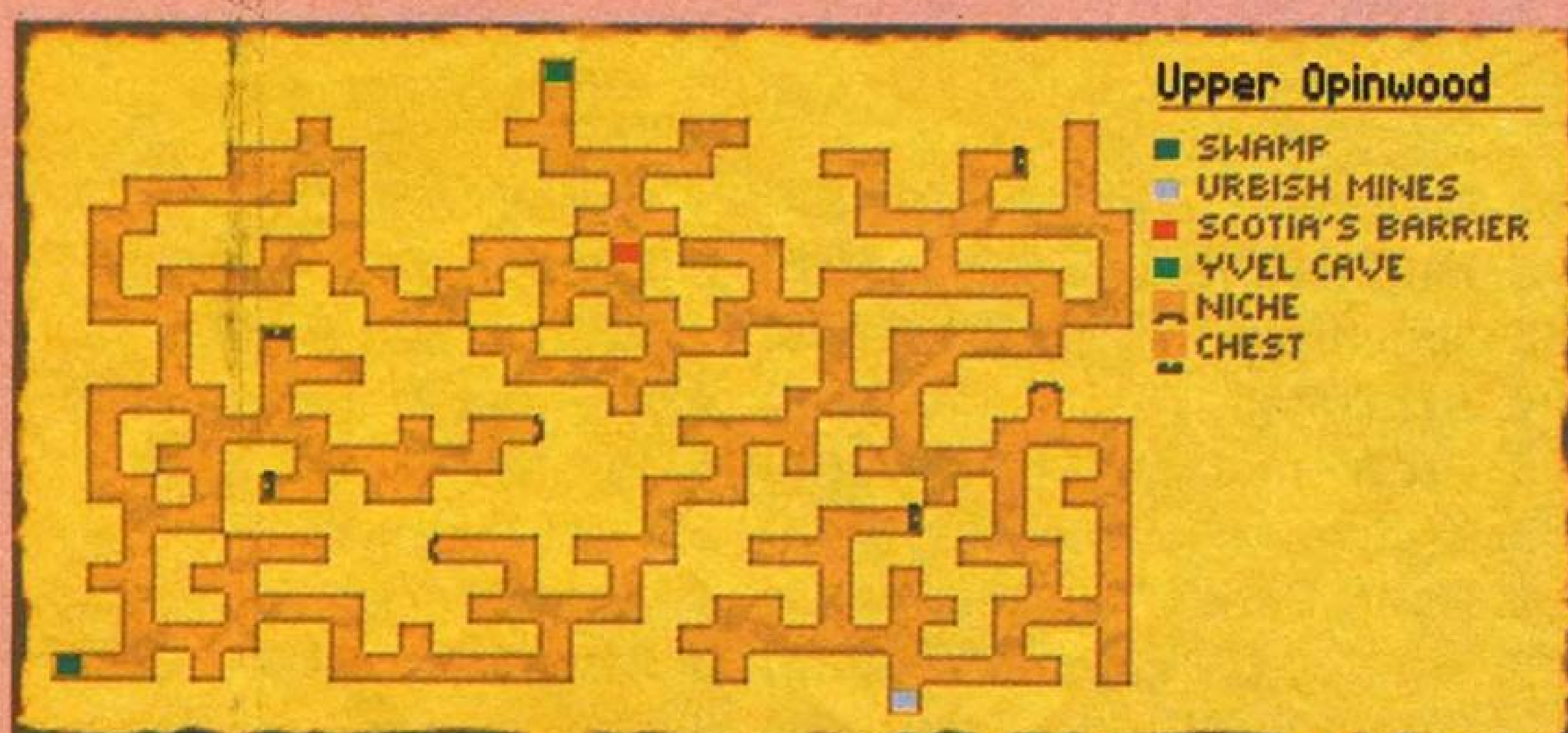
– Z kości Orina wydobądź klucz.

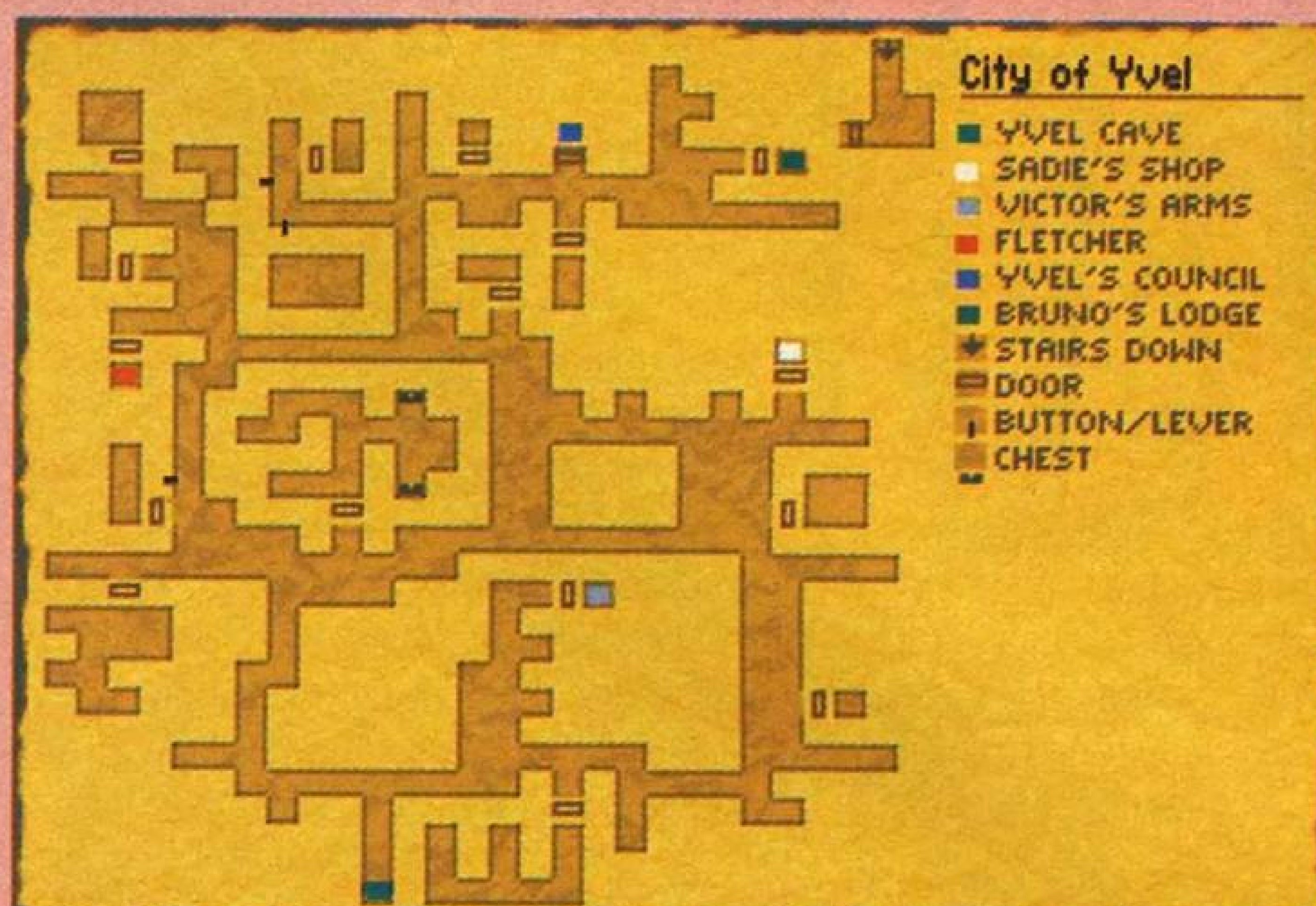
– W kryjówce (HIDEOUT) znajdziesz drugiego członka Rady, Paulsona. Przyłączy się do drużyny, a wraz z nim jego zaklęty klucz.











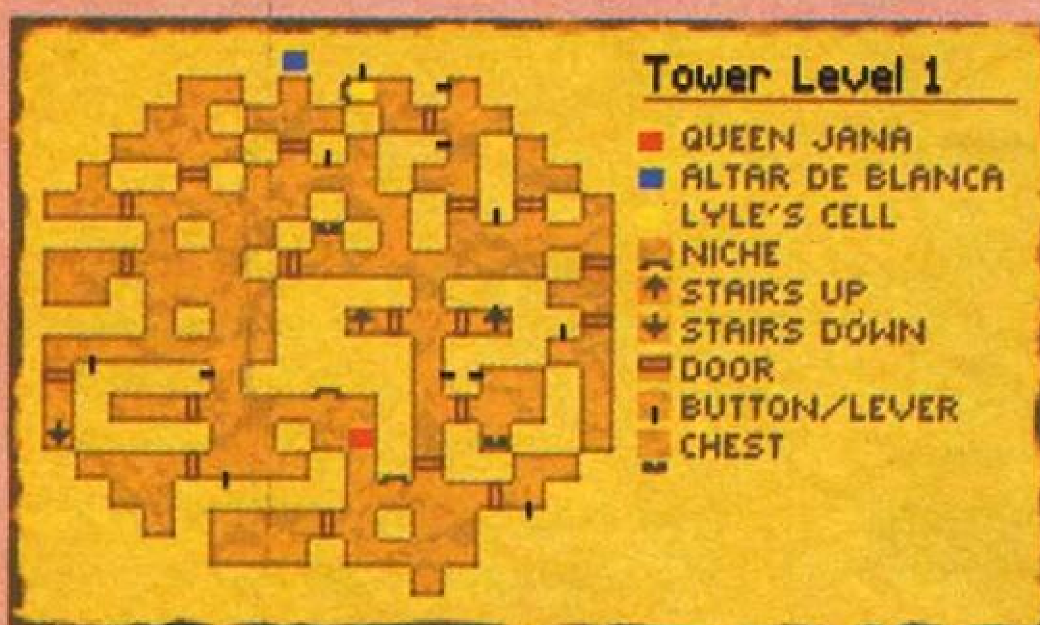
– Scotia stworzy magiczną zaporę, żeby uniemożliwić ci dalszą drogę. Można ją zniszczyć tylko przy pomocy Kostki Vaelana (VAELANS CUBE).



– U Brunona znajdziesz żebraka, któremu wcześniej pomogłeś, teraz ci się odwdzięczy. Nie daj się naciągać pijakowi na kolejne kufle.

– U zielarki Sadie znajdziesz prochy Matki Ziemi.

– W Radzie Yvel znajdziesz trzeciego członka Rady Królewskiej. Nie da ci klucza dopóki nie wrócisz po Dawn. Spotkasz ją przy wejściu do lasu. Nie daj się zwieść pozorom. To wiedźma Scotia przy pomocy NetherMask przybrała postać Dawn. Prawdziwa Dawn została porwana.



– Zastaniesz tutaj Komendanta armii Scotii. Zaproponuje ci przejście na ciemną stronę. Odpowiesz oczywiście żelazem. Rękawicą Komendanta możesz otworzyć wiele przejść, jeśli na ścianie jest wyżłobienie w kształcie dłoni.

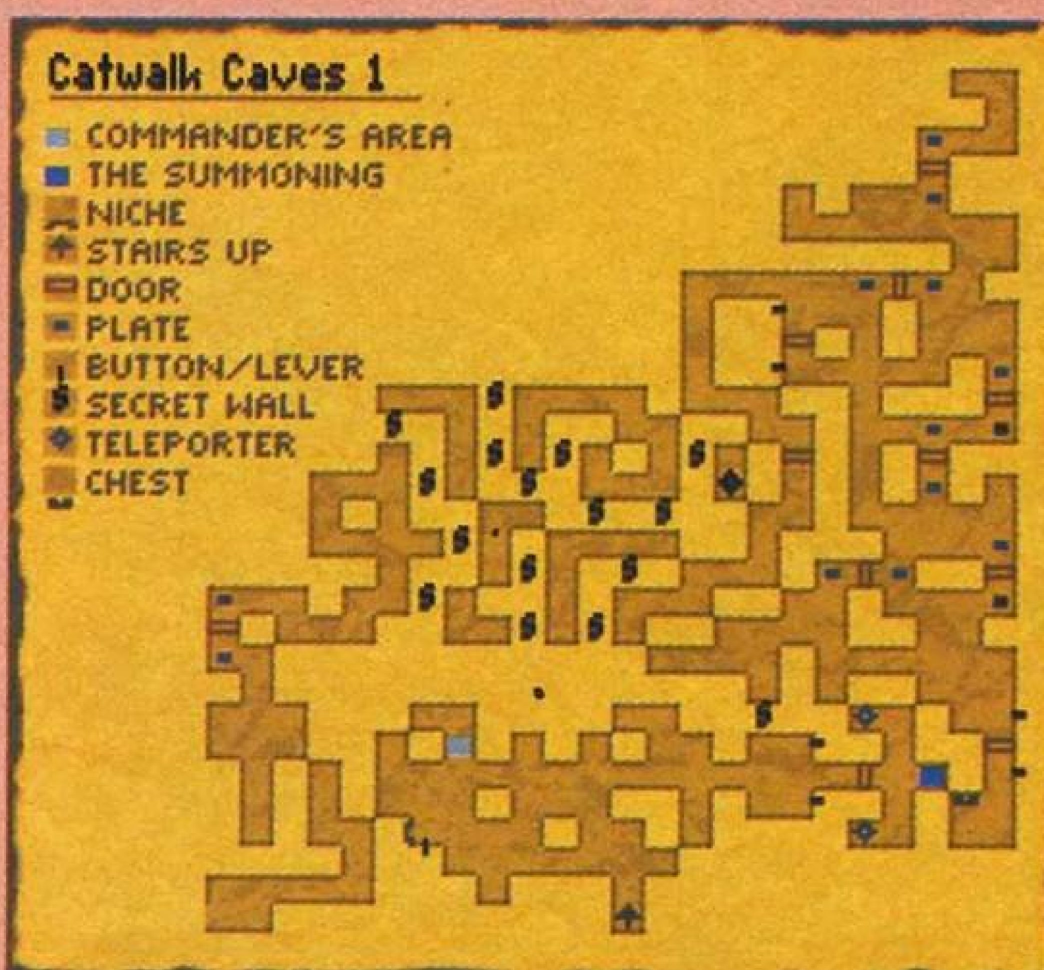
Gdy wrócisz do Yvel, zastaniesz miasto oblężone przez Orków. Rada Yvel zamknie się, zostawiając ciebie na zewnątrz. Musisz obronić miasto, wtedy pójdziesz śladem rady ukrytym przejściem za Tawerną Brunona do Skalistych Ścieżek.

Uwolnij napotkanego więźnia, mimo że znany jest w Gladstone jako złodziej. W jego celi jest ukryta nisza.

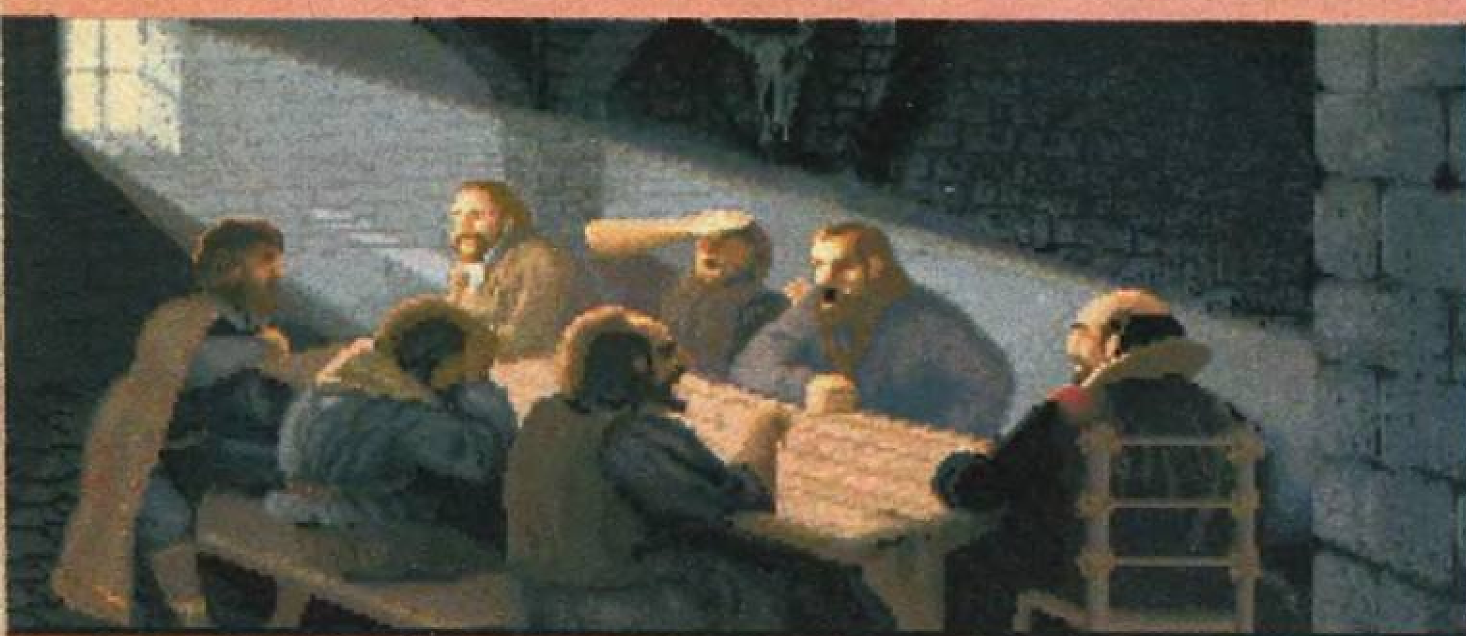
– Piękną Królową Amazonek Janę, będziesz niestety musiał zabić.

– Na Ołtarzu Czystości musisz położyć Tygiel Wiary (CRUCIBLE OF FAITH). Do niego wlej wszystkie składniki, a otrzymasz eliksir.

LANDS OF LORE jest grą obsługiwaną głównie myszką. Ekran jest zorganizowany w przejrzysty sposób, wszystkie opcje uzyskujemy przez wybranie odpowiednich ikonek. Część z nich ma swoje odpowiedniki na klawiaturze (trzeba koniecznie wyłączyć CAPS LOCK).
R (REST) – rozbicie obozu i odpoczynek
ESC, O (OPTIONS) – wejście do menu opcji
F1, F2, F3 – walka bronią ręczną
F4 – status głównego bohatera
F5, F6, F7 – przełączenie na atak magią







W trakcie gry można zebrać masę, bardziej lub mniej pożytecznych przedmiotów. Ich przewijalna lista znajduje się u dołu ekranu. Przedmioty magiczne oraz fiolki, zioła, itd. używamy przeciągając je na portret bohatera. Broń i odzienie trzeba umieścić na wizerunku bohatera na ekranie szczegółowym. Część przedmiotów może nie nadawać się do użytku w danej chwili (np. leki, kiedy masz pełną witalność) bądź w ogóle, program nas o tym zawsze poinformuje.



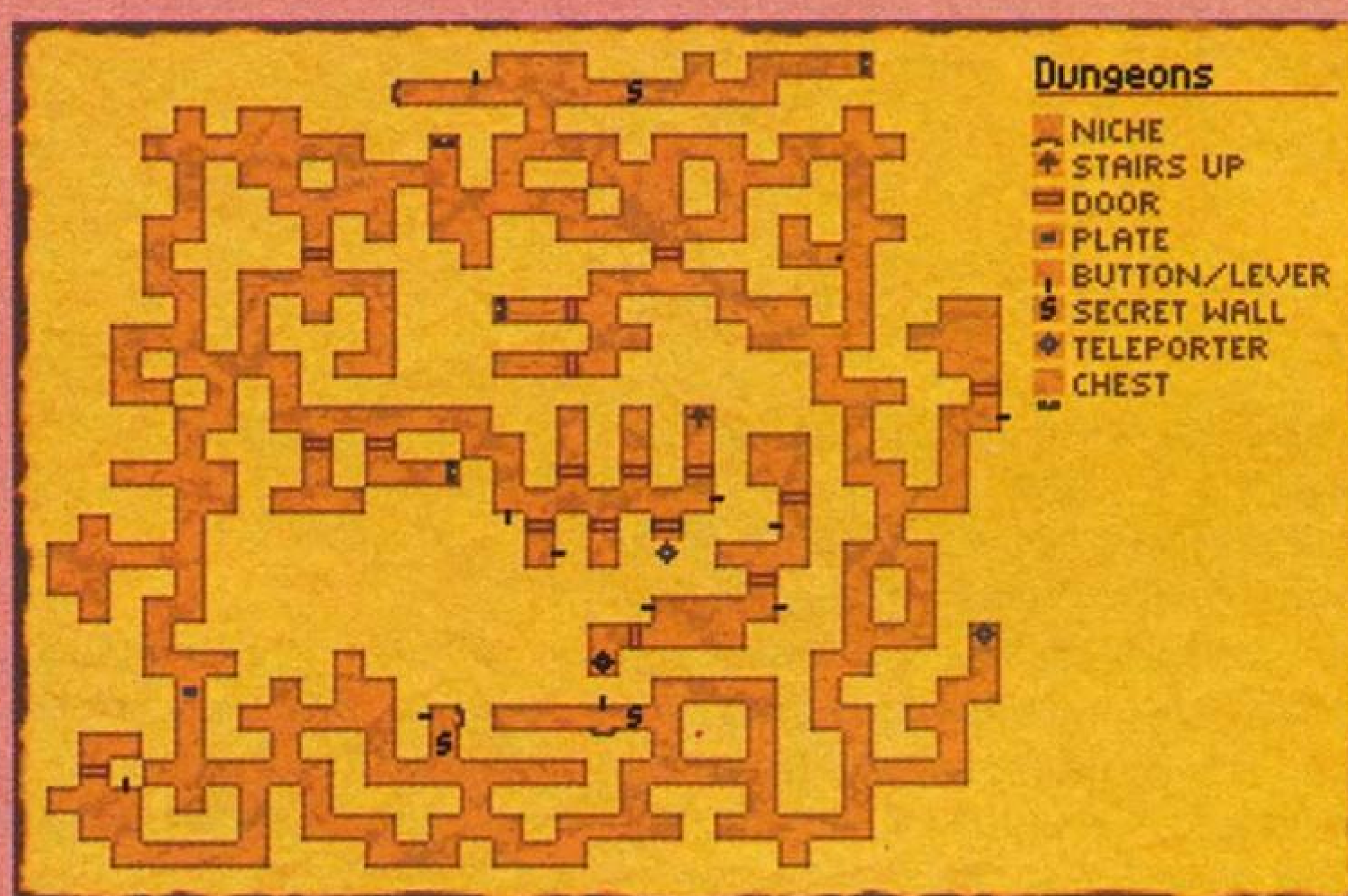


– Drugą zaporę Scotii trzeba zniszczyć tak samo jak pierwszą. Kolejną Kostkę Vaelana można zdobyć od jednego z patroli Orków.

– Tu znajdziesz kolejny zaklęty klucz.

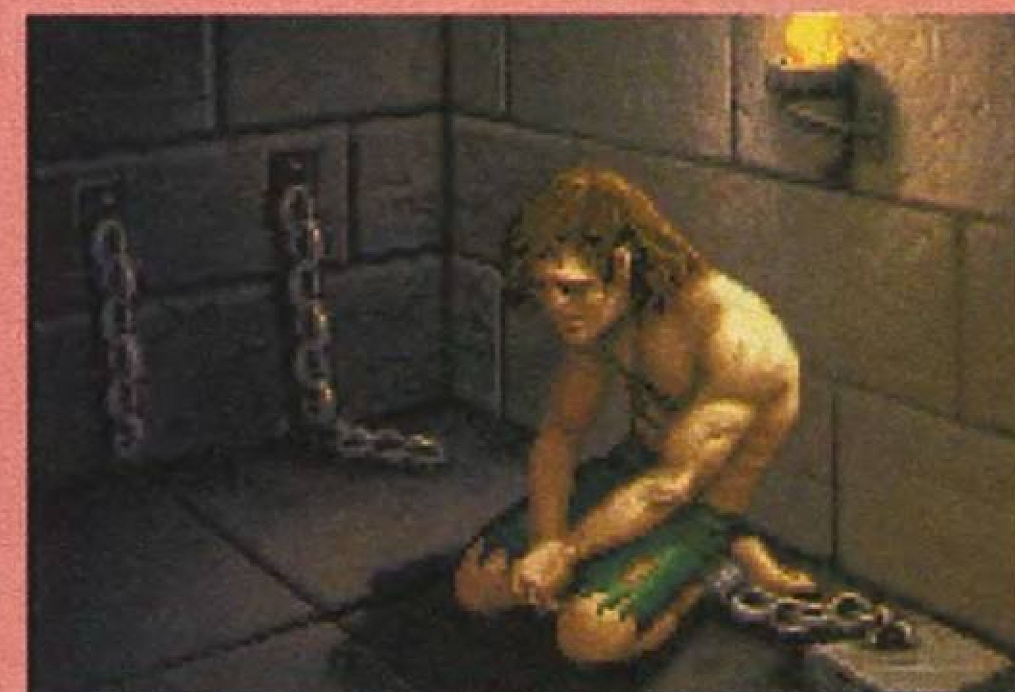
– Jest dokładnie obojętne, którą stronę zajmiesz w sporze.

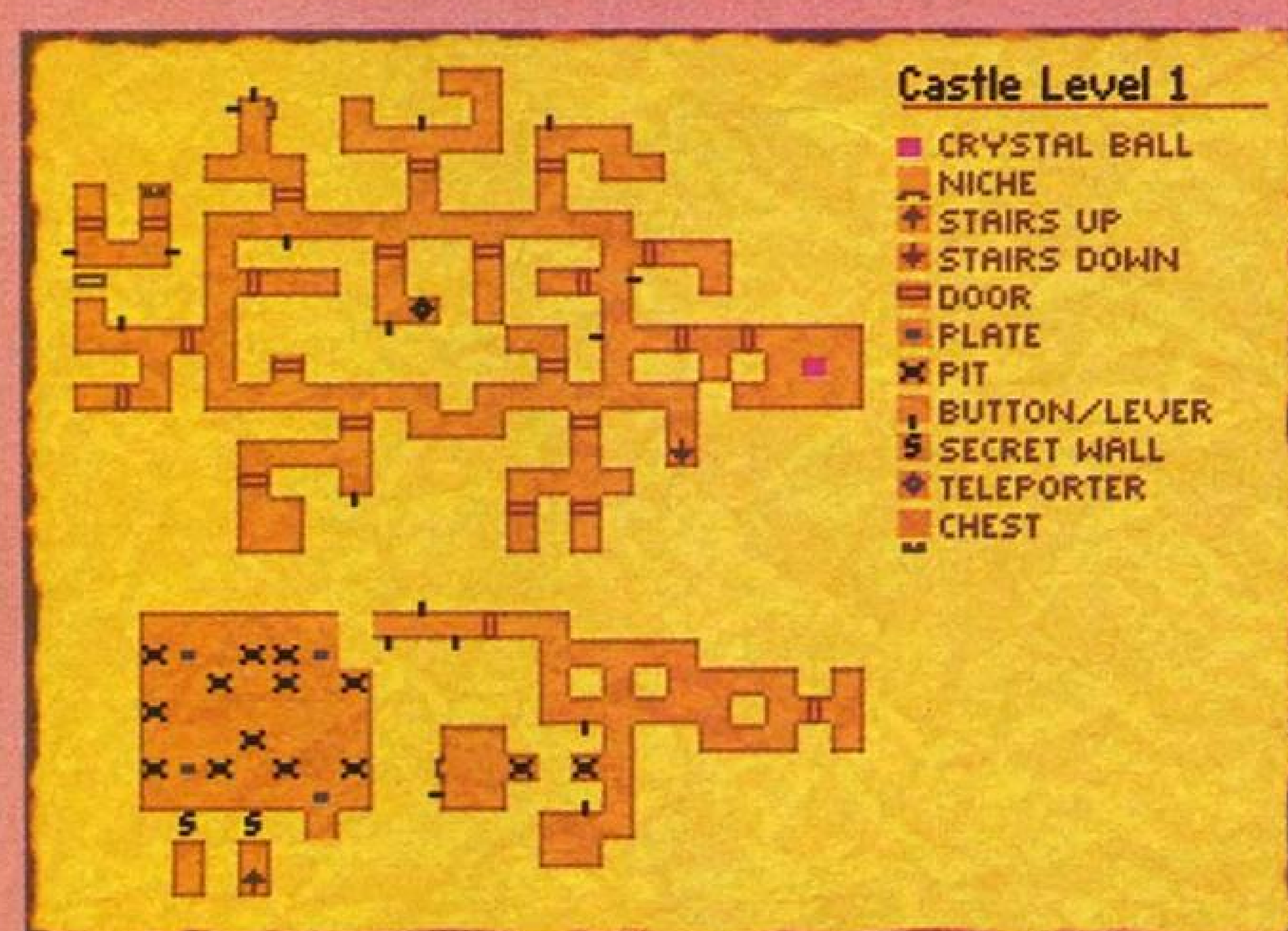
– Przeciwników (dziwnej rasy) musisz ciąć mieczem zanim zdołają rzucić swe zaklęcia.



LANDS OF LORE

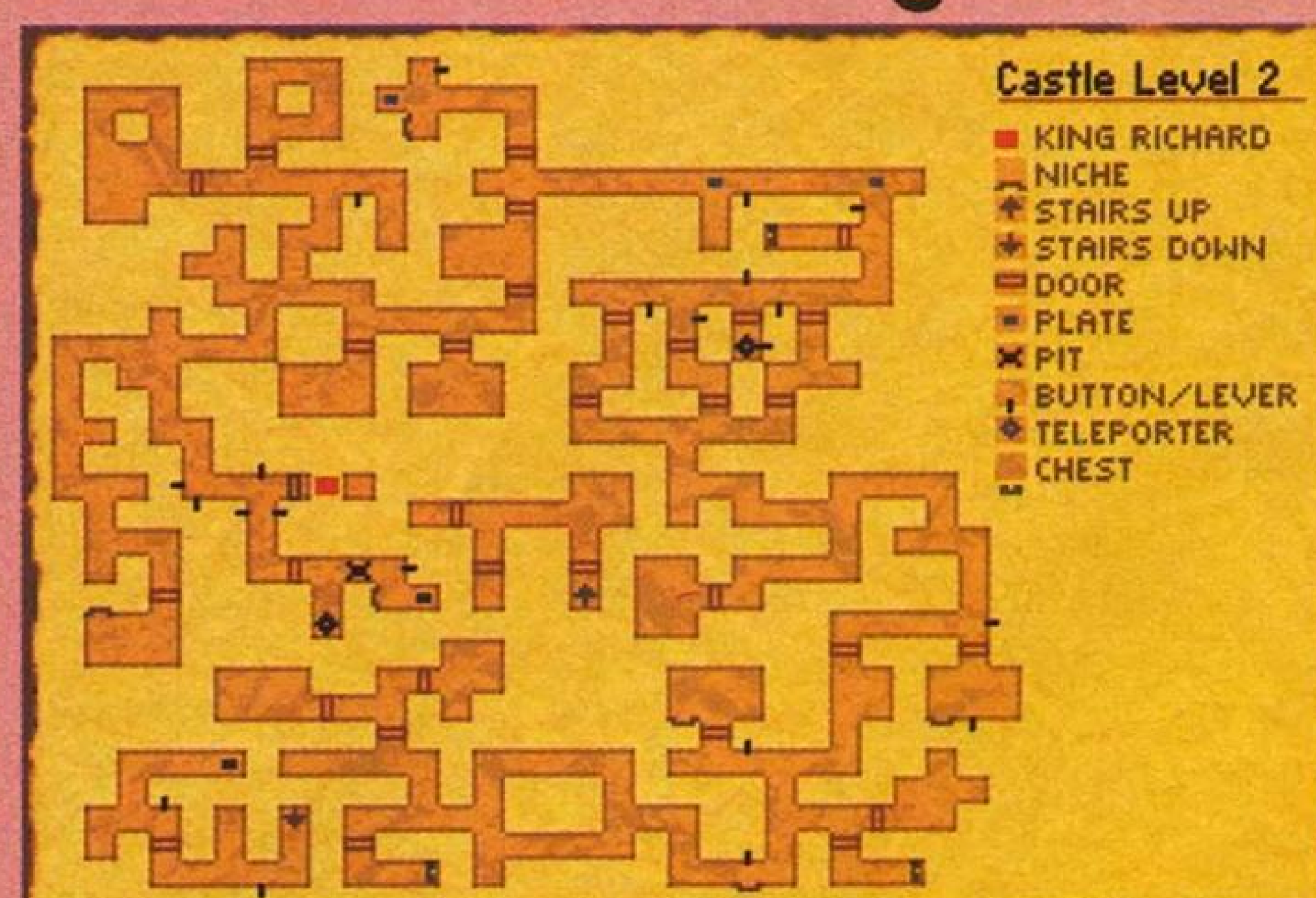
THE THRONE OF CHAOS CZĘŚĆ 2





– Jeżeli widzisz jakiś guzik lub dźwignię poza zasięgiem (np. oddzieloną dołem), możesz do niej strzelać z kuszy.

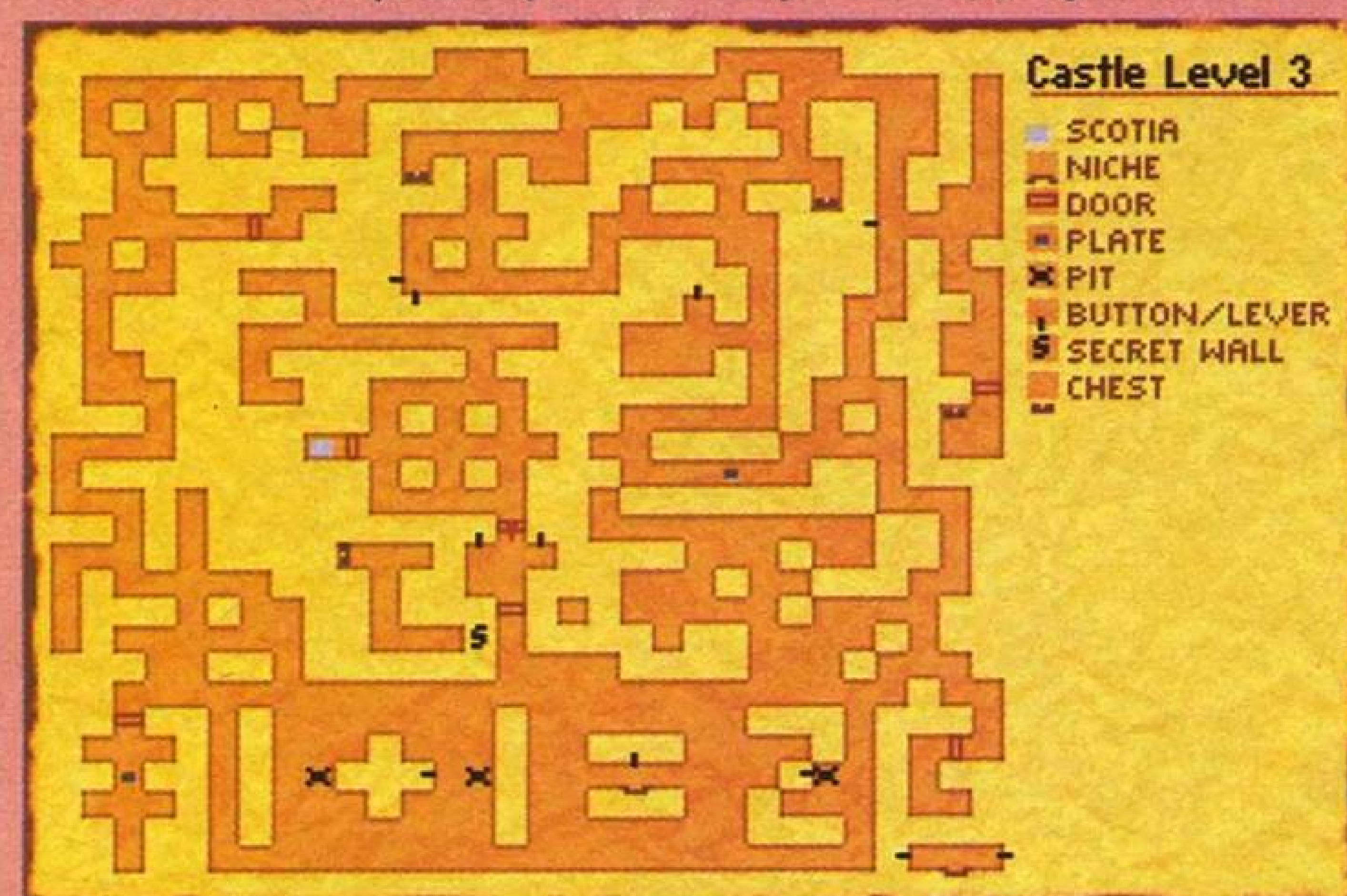
– Znajdziesz Króla w jego kubiklu, jednak pociemniał on w wyniku czarów wiedźmy. W całym zamku musisz znaleźć cztery figurynki (HUMANOID, UNICORN, DRAGON, COBRA), które położone na postumentach tak odbiją światło z okna, że padnie ono na Ryszarda. Wtedy wystarczy w odpowiednie miejsca położyć cztery zaklęte klucze, by uwolnić Władcę. Będzie on zbyt słaby, żeby dołączyć do drużyny. Da ci jednak pierścień Odłamek Prawdy (SHARD OF TRUTH).



Dawn jest uwięziona w kryształowej kuli. Możesz ją uwolnić przy pomocy diamentu znalezionego na poprzednim poziomie.

– Wojowników można zabić tylko przy pomocy kostki Vaelana.

– W komnacie z dołami potężne zaklęcie ochronne pozbawi cię magicznego atlasu, na szczęście udało się znaleźć odpowiednio mocne kontr-zaklęcie, dzięki czemu otrzymasz mapę tego obszaru.



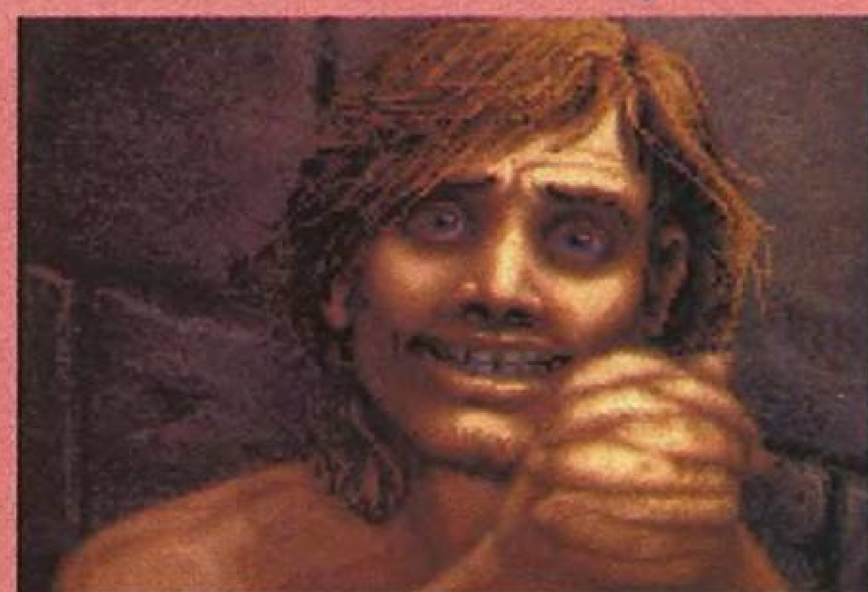
Mam przeczucie, że za tymi drzwiami czeka nas ostateczna walka. Bocatta wierci się niespokojnie, jakby węszącą zapach zła, sączący się z komnaty przed nami. Paulson otarł z posoki swój miecz, poprawił puklerz i przeżegnawszy się, odmawia cichą modlitwę. Sam też czułem się nienajlepiej, przeszliśmy razem wiele, ale przecież też za każdym razem pojawienie się Scotii kończyło się dla nas klęską. Może to za sprawą NetherMask, archaicznego klejnotu skupiającego esencję magii tej ziemi. Każdy pachołek wie, że silnej magii nie zagłuszy klinga miecza, wprzódy nie chroniona jeszcze silniejszą magią.

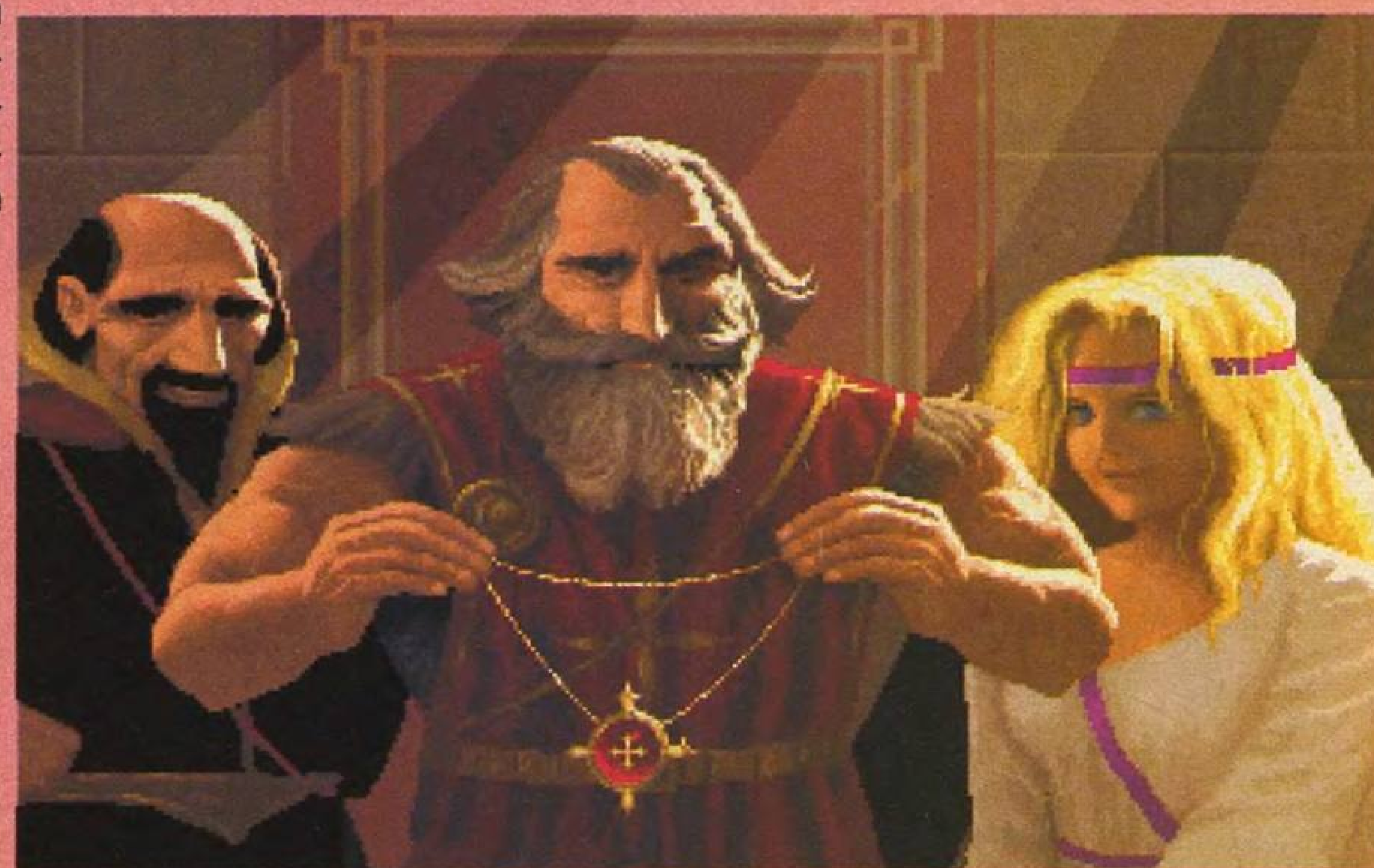
Legendy mówią, że tylko Prawda może odsłonić prawdziwe oblicze władającego NetherMaskiem. Wiedziony instynktem ująłem w jedną dłoń Rubin Prawdy, w drugą Odłamek Prawdy i połączyłem je w jedno. Nie znam sie na czarach, ale poczułem olbrzymią moc.

Bocatta otworzył drzwi, ja wszedłem pierwszy, za mną Paulson. Scotia wyszydziła nas, nasze wartości i naszą Prawdę. Jej ociekający żółcią śmiech mroził do szpiku kości. Pierścień na zmarszczonej dłoni ożył błękitnym blaskiem. Na naszych oczach Scotia zaczęła zmieniać się w coś potwornego. Jej rechot jeszcze nie wygasł, kiedy cisnąłem w nią Szczerą Prawdą. Metamorfoza zatrzymała się. Zaczęła się rzeź...

User Jama









1. Strasznie narozrabiało się!!! Dementujemy kilka pogłosek związanych z Mega Loterią. Blondynka Laverne ma na twarzy kropeczkę pochodzenia drukarnianego i występuje ona w całym nakładzie pisma. Grubas w łóżku wyposażony jest w sumiaste brwi a nie wąsy. Mumia z turbanem na głowie ma taki specyficzny uśmiech. Serdecznie przepraszamy za to całe zamieszanie, ale nie przypuszczaliśmy, że tak trudno rozróżnić będzie czytelnikom flamastrowe pięciomilimetrowe kolorowe wąsy u faceta od innych elementów wydrukowanych w piśmie.

Megaloteria (listy, telefony oraz wycieczki osobiste) spowodowała tak daleko posunięty paraliż normalnego życia redakcyjnego, że postanowiliśmy ją naprawdę zawiesić – chyba nikt nie chciałby, by ucierpiało z powodu Loterii pismo.

Ciekawostką jest kilka zgłoszeń Tajnych Znaczków z najnowszego numeru, mimo że nie ma w nim Megaloterii. Oto co znaczy siła przyzwyczajenia.

2. Upór niektórych ... (auto-cenzura) jest nieskończony. Tyle razy pisaliśmy, że nie wysyłamy nic: katalogi, gry, kody itd. My robimy pismo o grach i jeżeli coś się zmieni to najpierw o tym poinformujemy.

3. W sprawie prenumeraty odsyłamy od odpowiedniego ogłoszenia w kolejnym numerze.

4. Od czasu do czasu otrzymujemy listy od osób znajdujących się w trudnej sytuacji życiowej (czyt. materialnej), które oczekują od nas szczodrości. Ma ona polegać zwykle na sprezentowaniu komuś: komputera, monitora, gry czy twardego dysku. Bardzo ubolewamy nad takimi przypadkami ale pomoc w takich przypadkach powinny raczej świadczyć instytucje do tego powołane. Na prawdę nie jesteśmy cudotwórcami mającymi wpływ na to, że ojciec np. wszystko przepija.

5. Ostatnimi czasy zaczęliśmy otrzymywać od was sporo wypracowań, klasówek i innych wypocin szkolnych. Nie wiemy po co nam to, ale fajnie powspominać czasami Reja, Sienkiewicza czy rozwiązać zadanie z fizyki.

6. Prosimy byście nie pisali listów czerwonymi długopisami, bo utrudnia nam to ich dalszą obróbkę, np. podkreślanie Superów.

7. Nie zaklejajcie kopert litrami kleju, bo prawie codziennie przychodzą listy, których nie można wyrwać z koperty i jest kłopot.

8. Jeżeli macie coś krótkiego do przekazania, np. Tips lub Lista Przebojów to lepiej robić to na kartkach pocztowych. Dla was taniej, a my mamy łatwiejszą pracę. A'propos dwa dni temu listonosz odmówił przyniesienia listów słowami: Panowie, żeby to przytargać będę musiał cztery kursy zrobić. Po wstępnym oglądzie okazało się, że można było zminimalizować transport o połowę (zbędne koperty).

9. Nie przepraszajcie tyle w listach za błędy, tylko starajcie się ich nie robić.

Proszę mi przesłać kody do gry Electro Body, bo w moim mieście żaden sklep komputerowy tych kodów nie sprzedaje. Dawid Jakubowicz, Kielce

Wszystko pięknie, ale chyba nie masz licencjonowanej kopii ELECTRO BODY. Co jak co, ale to już wstyd nie kupować polskich gier – obowiązku nie ma, ale przecież chcesz sobie pograć.

Mam Amigę CD-TV. Dlaczego nie wszystkie gry chcą chodzić? Czy jest jakieś urządzenie które to poprawi. Łukasz Bęben, Chęciny

Może usiadłeś przez pomyłkę na kompakcie, albo twoja siostra zarysowała go swymi długimi paznokciami. CD-TV to urządzenie z definicji „gotowe", tzn. nie przewidziano żadnych rozszerzeń, zwiększania możliwości itp. Oddzielną kwestią jest natmiast jakaś magiczna przyczyna, dla której CD-TV zalega magazyny producenta i nikt jakoś nie kwapi się do jej kupowania. Nie wykluczone, że ta fala powodziowa zaleje Polskę.

Jakie są gry strategiczne na Atari? Piotr Walendziak, Przemyśl

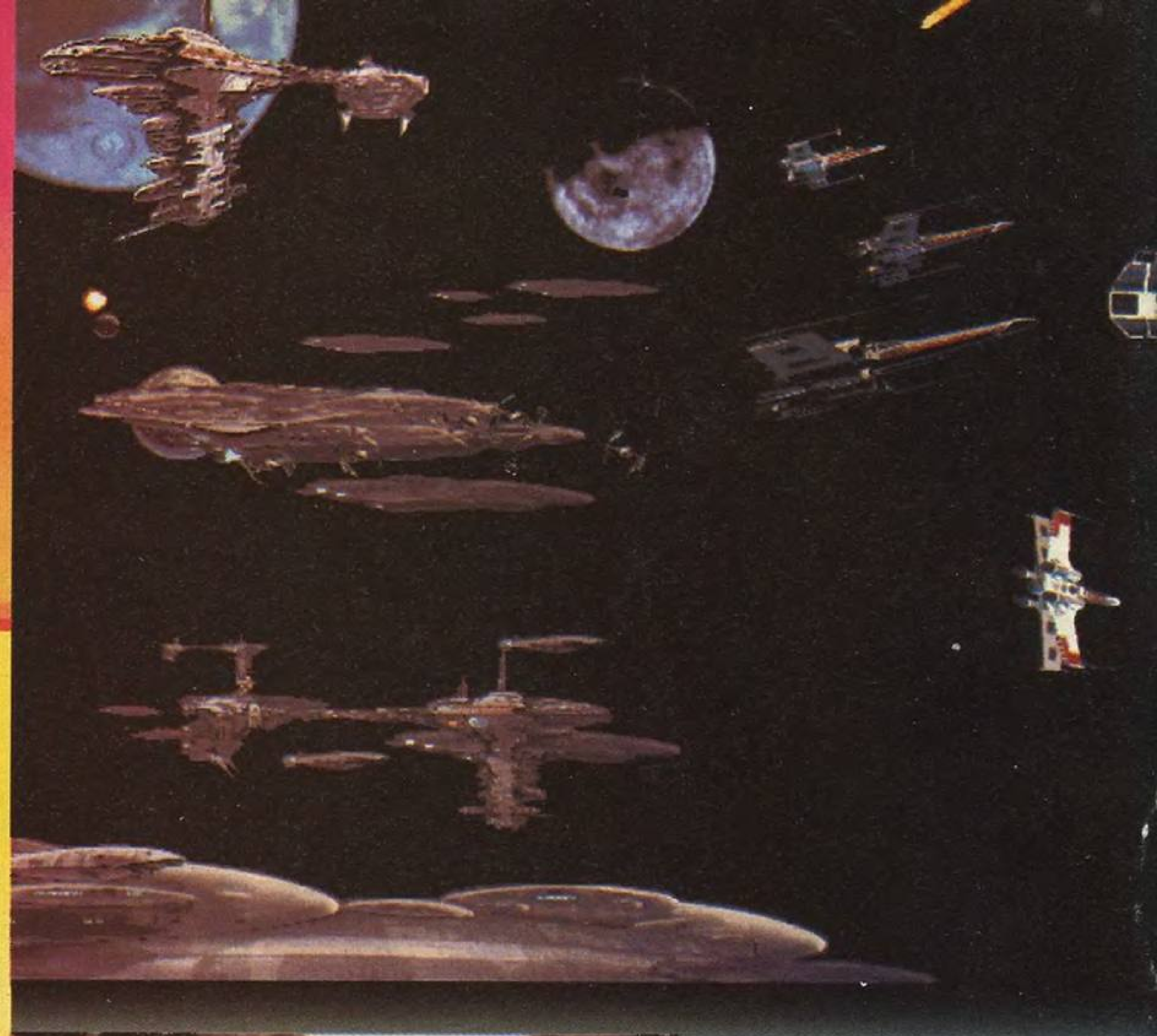
Tu warto wymienić następujące tytuły: Raszyn (opisywany w bieżącym numerze), Global War oraz zapowiadaną na koniec roku Cywilizację.

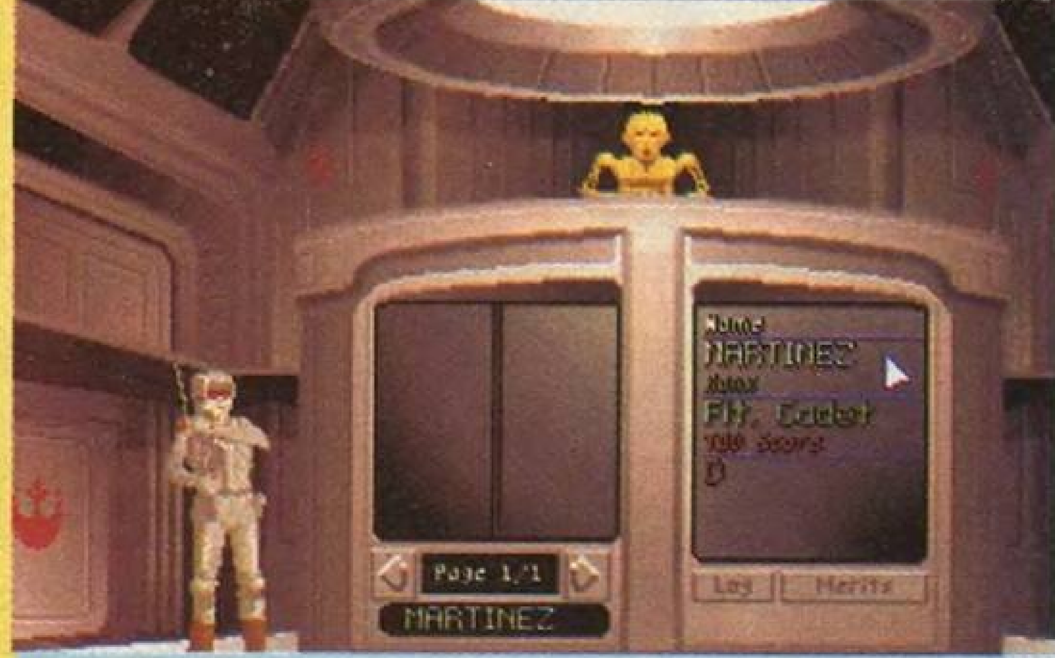
Czy wszyscy już zapomnieli o konfiguracji Hercules bez twardego dysku? Jacob's, Starachowice

Dla producentów gier taka konfiguracja niestety jest bardziej archaiczna, niż dla nas Meritum z magnetofonem.

Czy jakaś firma oferuje licencjonowane oprogramowanie na Atari STE oprócz STEEL EMPIRE z IPS? Robert Kryś

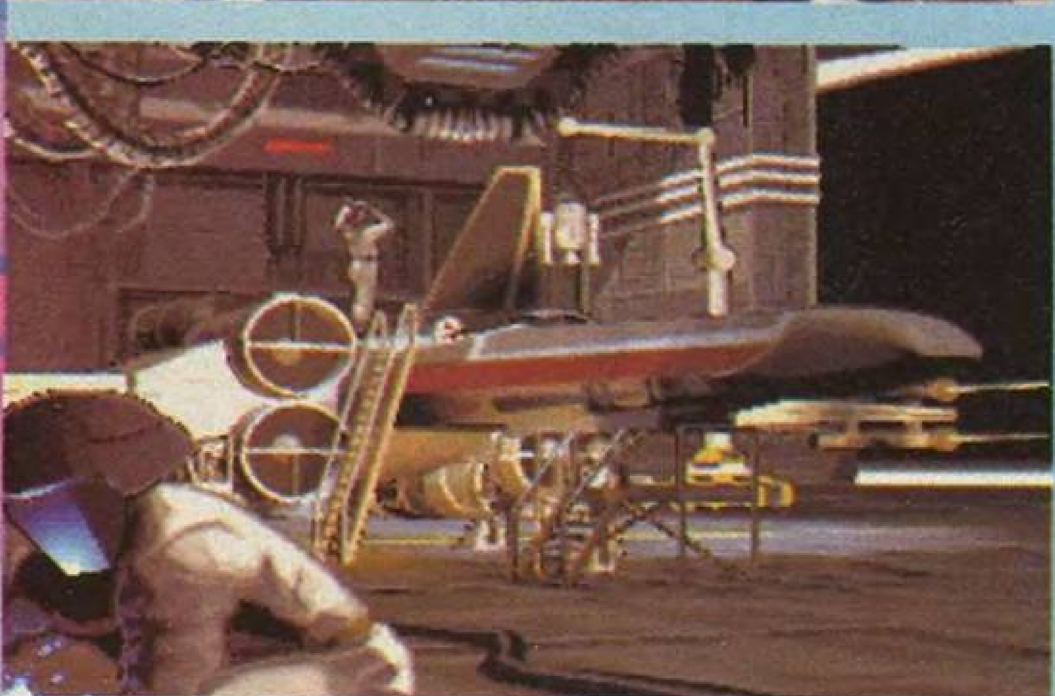
Z tego co nam wiadomo, to warszawska firma MIRAGE może dostarczyć na zamówienie niemal każdy, dowolny produkt dla Atari ST/STE. Niestety, uważa się (nie bez zdania racji), że na legalne gry na Atari ST nie ma w Polsce popytu. Czy to prawda, nie wiadomo, bo nikt tego nie chce sprawdzić na własnej skórze. Trudno się zresztą dziwić bo taki eksperyment jest bardzo kosztowny. ST-owcom pozostaje więc szklanka zimnej wody zamiast grania, bo producenci przestają pisać na ST – wolą konsole.













Jak większość znanych filmów, i Gwiezdne Wojny doczekały się swego komputerowego odpowiednika. Gra X-WING pozwala nam polatać i porozwalać pojazdy gościa w czarnym kasku. Jako pilot trzech różnych myśliwców kosmicznych X-WING, A-WING, Y-WING (oczywiście nie naraz) latasz i walczysz w trzech wielkich kampaniach Rebeliantów przeciwko Imperium. Fabuła gry nie jest skopiowana z filmu i wszystko odbywa się jak w porządnym symulatorze: masz do wykonania misje pogrupowane w kampanie, otrzymujesz ordery i awanse za sukcesy. Zamiast pseudo-przygodówki z elementami symulacji, mamy bardzo dobry symulator myśliwców kosmicznych, w którym dużą rolę odgrywa zręczność pilota.

Muszę zaznaczyć, że gra JEST TRUDNA, gdyż:

– ciężko jest trafić w myśliwce wroga czymś innym niż rakietami, które bardzo szybko się kończą,

– jeszcze trudniej zniszczyć coś większego, gdyż strzela do ciebie ze wszystkiego co ma na pokładzie, a ma bardzo dużo,

– klawiszy jest masa i trudno się połapać, co w danym momencie nacisnąć, żeby przeżyć.,

– większość misji jest tak skomplikowana, że nie bardzo wiadomo, co robić i jak to robić.

Mimo tych trudności (a może dzięki nim) gra jest naprawdę świetna i trzeba w nią zagrać. W kolejnych misjach na ogół są określone zadania (a nie po prostu: leć i strzelaj do wszystkiego, niech moc będzie z tobą, pa). Często jest też brany pod uwagę czynnik czasu. Misji jest naprawdę dużo i są bardzo różnorodne, np. osłona konwojów, ratowanie więźniów, przechwytywanie transporterów, oczyszczanie z min, zwiady i rozpoznanie, ataki w grupie na wielkie krążowniki i wiele, wiele innych. Poszczególne misje są połączone w trzech bądź czterech (po zain-

X WING

stalowaniu UPGRADE) kampaniach. Do kolejnych misji możesz być dopuszczony dopiero po udanym wykonaniu poprzedniej.

Nie jesteś bynajmniej jakąś wielką szychą lecz zwykłym kadetem, który zaciągnął się, by polatać troszkę w kosmosie. Dla żółtodziobów przewidziany jest trening, podczas którego nauczą się latać (przez bramki) i dobrze celować. Później warto jeszcze trochę douczyć się w misjach dla początkujących. Po ich ukończeniu możesz z czystym sumieniem przystąpić do niszczenia mienia imperialnego.

Do dewastacji owego mienia, w postaci różnych latających pojazdów, służą ci działka laserowe (X-WING, A-WING, Y-WING), jonowe (Y-WING), torpedy protonowe (X-WING, Y-WING) i rakiety kierowane (A-WING). Standardowym wyposażeniem są działka laserowe, którymi bardzo trudno trafiać (chyba, że wróg jest duży i akurat nie patrzy). O wiele lepsze są rakiety i torpedy, które wystrzeliwujesz, gdy celownik stanie się czerwony. Naprowadzają się one samodzielnie (bardzo zdolne) i masz dużą szansę wysłania przeciwnika do kosmicznego piachu. Według mnie najlepszy jest A-WING, dzięki swej szybkości i dwunastu rakietom, które ma na wyposażeniu.

Bardzo ważnym elementem gry jest gospodarowanie energią statku. Za pomocą odpowiednich klawiszy przesyłasz moc do różnych sekcji myśliwca. Pamiętaj, że w krytycznym momencie możesz przekazać całą moc z laserów do osłon, energię laserów podzielić pomiędzy podzespoły napędowe i osłon, i uciekać. Gdy się zrobi bardzo gorąco, możesz uciec w nadprzestrzeń, lub jeśli ktoś ci popsuł umożliwiające to urządzenia, po prostu katapultuj się. Musisz jeszcze mieć trochę fartu, by znaleźli cię swoi.

Gdy sobie tak latasz po niebie i strzelasz, przed sobą masz kokpit. Urządzenia pokładowe informują cię o stanie i rozmieszczeniu osłon, podziale energii myśliwca, wielofunkcyjny wyświetlacz podaje ci informacje o celu (typ, odległość, stan) lub ułatwia ci celowanie. Pokazany jest też stan laserów, liczba torped bądź rakiet i przepustnica. Bardzo ważną rolę w grze odgrywają sensory (dwa kółeczka w górnych rogach). Sensor przedni i tylny informuje cię o rozmieszczeniu innych pojazdów w przestrzeni. Na sensorach zaznaczone jest też położenie aktywnego celu.

W misjach, w których zadaniem jest ochrona innych pojazdów, za wszelką cenę staraj się przechwycić bombowce przeciwnika (TIE BOMBER, ASSAULT GUNBOAT). Gdy tylko zobaczysz któryś z nich, leć w ich stronę i niszcz je z daleka od chronionych celów, gdyż jeśli wystrzelą rakiety i torpedy to możesz być pewny, że misji nie wypełnisz.

Podczas wszystkich misji możesz spotkać wyroby warsztatów imperialnych. Najłżejsze z nich to myśliwce TIE INTERCEPTOR, TIE FIGHTER, przy których jedynym problemem jest w nie trafić. Bombowce TIE BOMBER, ASSAULT GUNBOAT są dużo groźniejsze, gdyż przenoszą rakiety i torpedy. Porywać się na większe cele – krążowniki, fregaty, korwety, niszczyciele jest istnym szaleństwem. Bardzo łatwym celem są wszystkie transportowce (oczywiście gdy pozostawione są bez osłony).

Rozważnie gospodaruj skutecznymi rakietami i torpedami – odpalaj je tylko wtedy, gdy celownik potwierdzi kolorem czerwonym złapanie celu.

Leć w kosmos i pokaż, kto tam rządzi, NIECH MOC ZNÓW BĘDZIE Z TOBĄ.

KaYteck

P.S. Niegrzeczni chłopcy mogą pogrzebać w plikach *.plt, aby ukończyć co trudniejsze misje.

KLAWISZOLOGIA

F9 – przekazywanie mocy z laserów do silników
F10 – przekazywanie mocy z osłon do silników
1 – 0 – różne widoczki (najłatwiej z nich korzystać za pomocą klawiatury numerycznej)
+ – zwiększenie ciągu
– – zmniejszenie ciągu
**** – wyłączenie silników
Backspace – silniki na max.
W – zmiana aktywnego uzbrojenia (działka/rakiety/torpedy)
I – przełączanie ekranu informacyjnego w stan identyfikacji i celowania
P – pauza
[– 1/3 mocy silników
] – 2/3 mocy silników
S – zarządzanie tarczami – przełączanie na przód, tył lub równomierne rozmieszczenie osłon wokół pojazdu
F – składanie i rozkładanie skrzydeł (tylko X-Wing)
; – przekazywanie mocy z laserów do osłon
' – przekazywanie mocy z osłon do laserów
X – siła ognia
C – włączenie/wyłączenie REPLAY CAMERA
V – przejście do ekranu oglądania filmów
> – usunięcie kokpitu z widoku (jak komuś się nie podoba)
M – mapa wycinka kosmosu, na którym toczy się akcja
R – wybranie najbliższego myśliwca Imperium
T – zmiana aktywnego celu na następny
Y – zmiana aktywnego celu na poprzedni
O – wyczyszczenie ekranu informacyjnego
D – status uszkodzeń wraz z przewidywaniem czasu reperacji
H – skok w nadprzestrzeń
B – rozkazy otrzymane na odprawie
/ – widok zza kabiny
Shift-F5/F6/F7/F8 – do każdego z tych klawiszy funkcyjnych możesz przyporządkować jeden cel, tzn. wybierasz jakiś cel, naciskasz Shift-F5 i jeśli chcesz znowu mieć go aktywnym, nie musisz go szukać – wystarczy nacisnąć F5.
Alt-C – kalibracja joysticka
Alt-E – katapulta (gdy zrobi się za gorąco)
Alt-M – muzyka On/Off
Alt-S – efekty dźwiękowe On/Off
Alt-D – ilość i jakość wyświetlanych elementów
Alt-V – wersja programu

LUCASARTS'93

PC VGA, SB — ile dyskietek? PC 6

SYMULATOR

Grafika	Dźwięk	Miodność
90%	100%	90%


Najpierw nauka latania

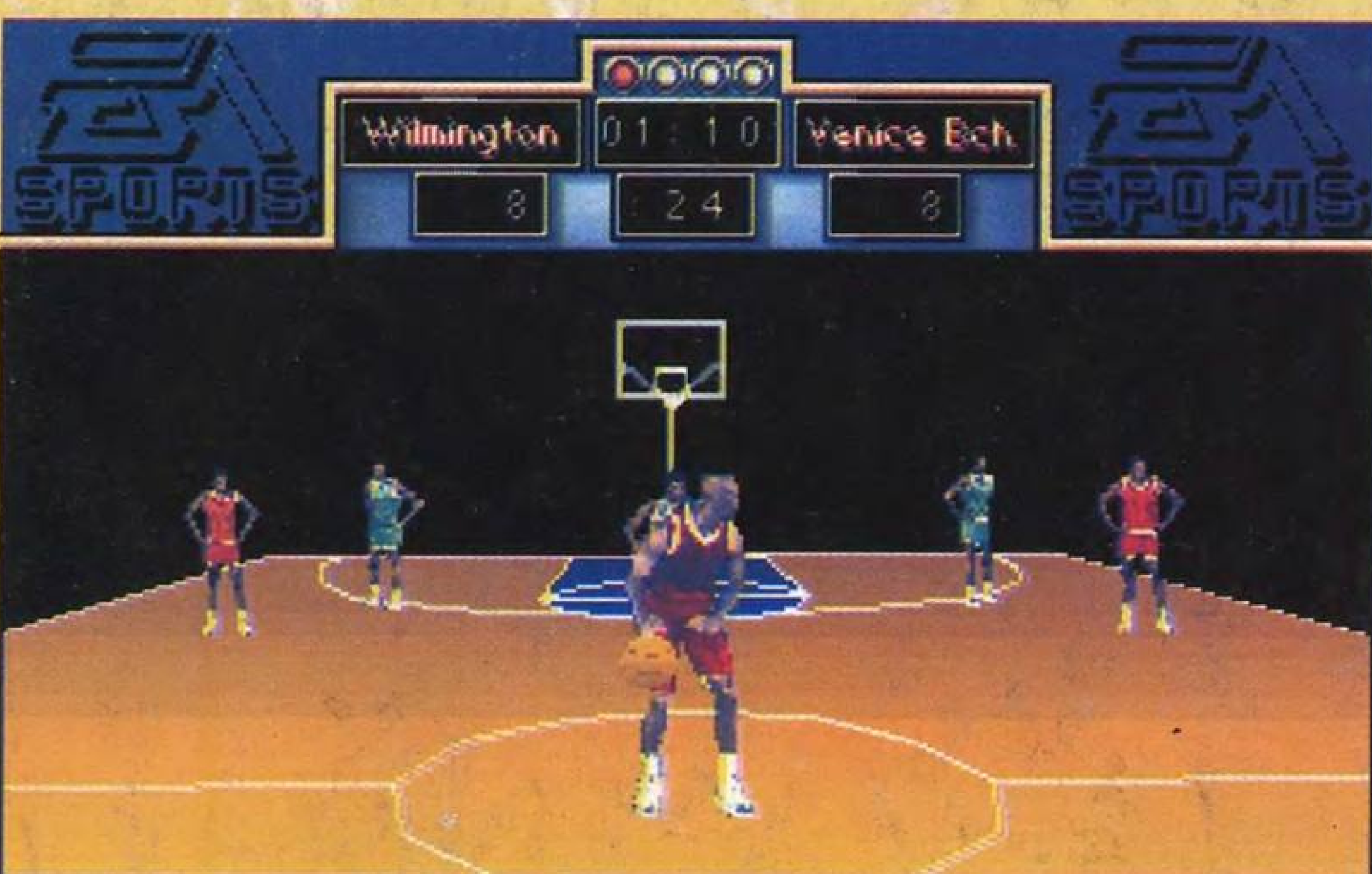

Potem nauka strzelania


Prawdziwe celowanie

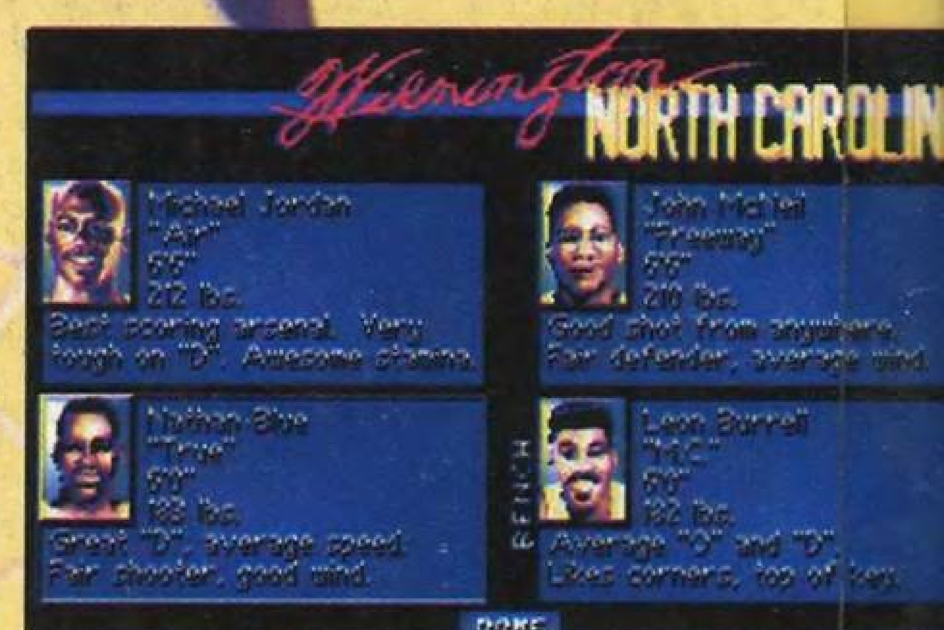

Strzał...


Radocha z sukcesu


... i spieprzamy w nadprzestrzeń, PC



Stosunek Michała do kolegów, PC



MICHAEL JORDAN in FLIGHT



Gwiazda NBA – Michael Jordan – wprawdzie zapowiedział swe rozstanie z karierą zawodowego gracza, ale wciąż uczestniczy w meczach. Gra MICHAEL JORDAN IN FLIGHT okupuje ścisłe czołówki rankingów gier sportowych.

Powstała w laboratoriach EA SPORTS firmy ELECTRONIC ARTS i ma szansę zrewolucjonizować swój gatunek przez diametralną zmianę podejścia do sterowania postacią zawodnika i idącą za tym zupełnie nową taktykę rozgrywania piłki.

Najlepsze efekty uzyskuje się sterując myszą. Zdecydowanym poruszeniem w przód lub w tył wydaje się Michaelowi komendę – biegnij, zatrzymaj się, cofaj się. W rezultacie, jeśli doda się ruchy na boki, otrzymuje się bardzo przejrzysty i przemawiający do wyobraźni system sterowania Michaelem – biega on po boisku słuchając się ruchów myszki, poruszanej po poziomym stole.

W ślad za czarnym gwiazdorem podąża kamera tak, że widok zawsze obejmuje Michaela i sporą część boiska wokół niego. Algorytmy ruchów kamery są tak skonstruowane, by pokazywać jak najwięcej z toczącej się akcji, co jest podstawą do szybkiego podejmowania decyzji o następnym ruchu. Ta „inteligencja" gry pociągnęła za sobą niestety pewne ograniczenia – ze wszystkich mutacji gry w koszykówkę w JORDANIE mamy zaimplementowaną grę trzech na trzech do jednego kosza. Jedną z przyczyn może być również to, że w ferworze walki trudno byłoby odróżnić kosz przeciwnika od własnego.

Michael Jordan sprawnie kozłuje piłkę, zaś do nas należy wybór jednej z akcji – bieg (ruch myszą), podanie do zawodnika (lewy guzik myszy) bądź rzut do kosza (prawy guzik myszy). Dodatkowo, używając klawiszy funkcyjnych, można zarządzić jedno z czterech przegrupowań zawodników do przeprowadzenia klasycznej akcji. Lewy guzik myszy jest też używany, by zawodnik podał piłkę do Jordana. Pozostali uczestnicy drużyny nie stoją bowiem jak kołki w płocie, tylko na własną rękę próbują dawać sobie radę na boisku. Jedną z opcji gry jest tryb, w którym zawsze steruje się zawodnikiem będącym przy piłce, tzn. po wykonaniu podania np. do Nathana Blue, w jednej chwili zaczynamy sterować nim, pozostawiając Jordana samemu sobie.

Oprócz typowych fukcji wpływających na przebieg samej gry, JORDAN IN FLIGHT daje możliwość ustawienia wielu parametrów, które mogą wpłynąć na lepsze dostosowanie grania do własnych przyzwyczajeń. Są to: wysokość ustawienia kamery, obecność górnej tablicy wyników, spowolnienie lub przyspieszenie akcji oraz ewentualne włączenie animowanych sekwencji, w których Michael wyraża swoje zadowolenie ze skutecznego rzutu lub dezaprobatę dla rzutu bezmyślnego.

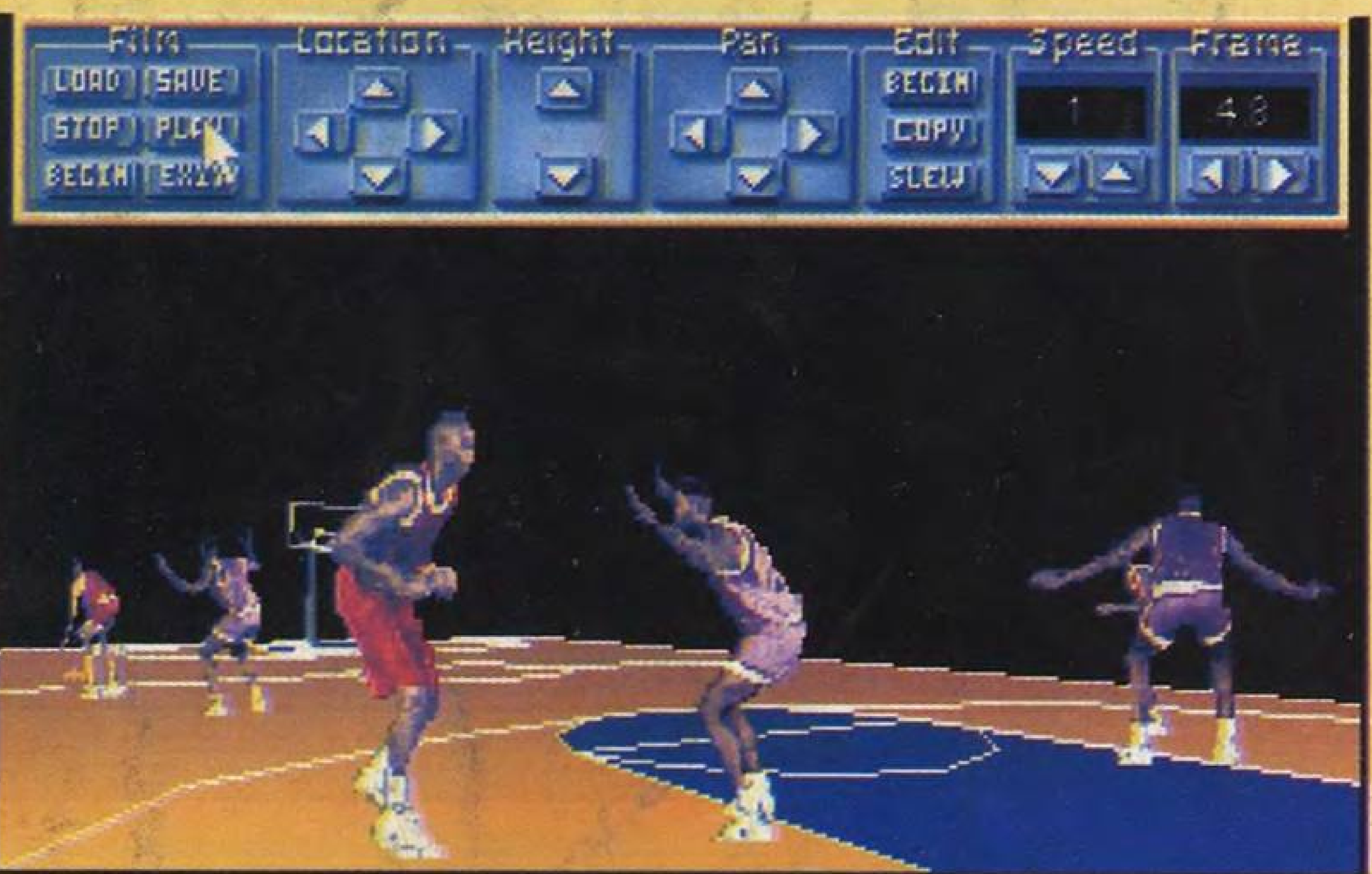
Mimo, że po przyciśnięciu prawego guzika myszy sterowany zawodnik automatycznie wykonuje rzut do kosza (lub blok, jeśli nie jest akurat przy piłce), warto przyjrzeć się, z jaką maestrią graficy potrafili odwzorować zachowanie ciała ludzkiego w akcji. Nie jest tak, że piłka wpada i już – jak w prawdziwym meczu zawodnik wykonuje podskok i rzut w zależności od swej sytuacji: raz jedną ręką, raz obiema, zza głowy lub sprzed klatki piersiowej, potrafi też wsadzić piłkę z obrotu lub znad głowy. Podobnie podczas akcji – zawodnicy są żywymi istotami, a nie figurkami z kilku kresek i kółek.

Jedną z opcji jest tworzenie filmowych relacji z meczów, w których przyporządkowuje się każdemu z zawodników scenariusz działań i zachowania na boisku. Używając jednej z kilku kamer można odtworzyć potem prawdziwe widowisko.

JORDAN IN FLIGHT to gra, którą mogę polecić każdemu. Mimo pozornie trudnej obsługi, można szybko wczuć się w jej nowatorski sposób komunikowania z graczem i mieć naprawdę wiele radości. Bardzo istotnym elementem jest podręcznik, opisujący zasady i istotę gry w koszykówkę, a także rzetelnie pokazujący, co i jak zostało zrealizowane w grze. Są w nim opisy klasycznych akcji na kosz, sposobu podawania piłki, opisem możliwości graczy oraz dokładne wskazówki dotyczące instalacji. Polskiej wersji podręcznika można zarzucić pewną sztywność językową, wynikającą ze słownikowego tłumaczenia. Tekstu nie czyta się płynnie – widać kulawości językowe, które można było jeszcze wygładzić.

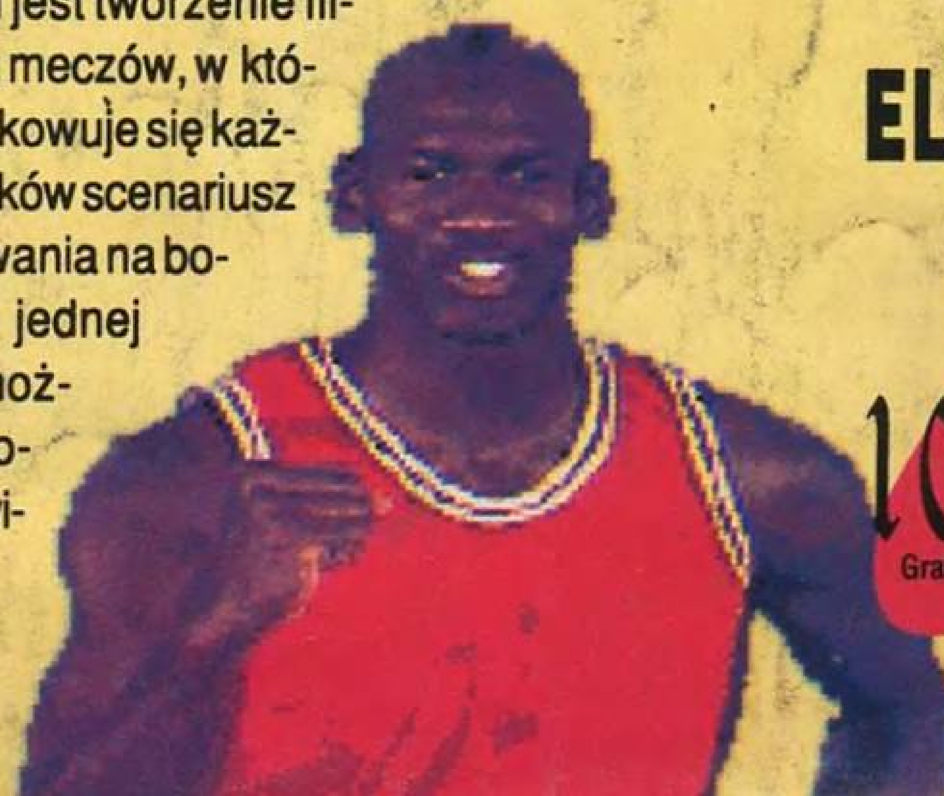
Martinez

Dystrybutor: IPS Computer Group



Straszenie przeciwnika / Michał Jordan w locie, PC





ELECTRONIC ARTS'93
PC 386
VGA, SB
Ile dyskietek? PC 2
SPORTOWA
100% Grafika | 90% Dźwięk | 100% Miodność | 390 Cena w tys. zawiera VAT